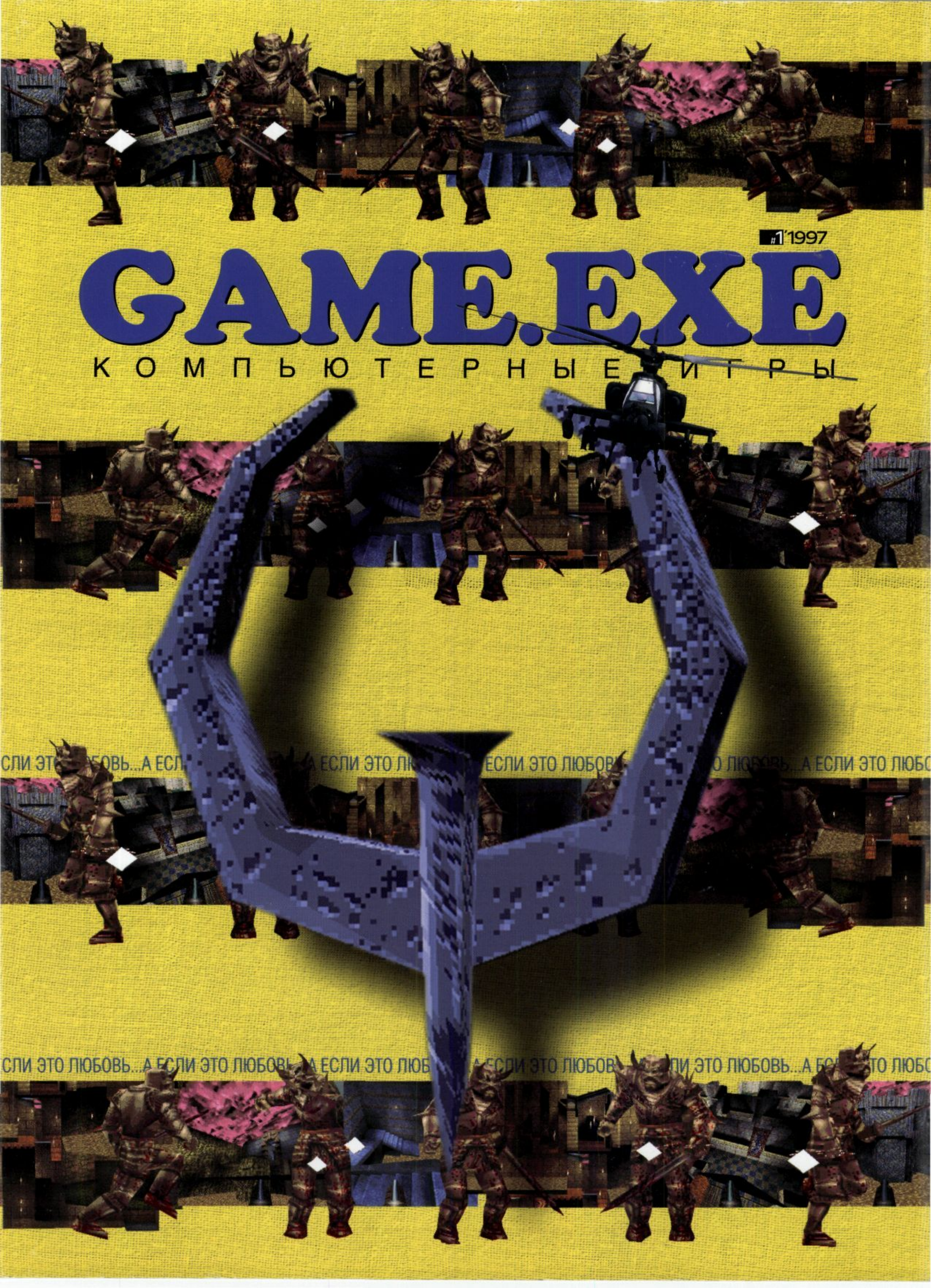

#1'1997
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
А ЕСЛИ ЭТО ЛЮБОВЬ...

ДИСТРИБЬЮЦИЯ

ИГРОВОГО И МУЛЬТИМЕДИЙНОГО СОФТА



Продажи игр и мультимедиа-программ быстро растут. Чтобы удовлетворить спрос, работайте с нами.

- **Самый большой склад**
- **Самые большие скидки**
- **Самая большая дилерская сеть**
- **Самый большой объем продаж**

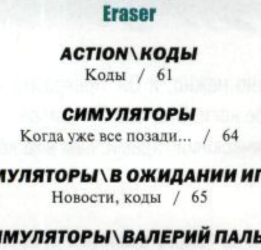
Станьте нашим дилером!

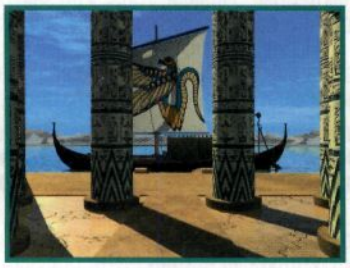
- Легко продаваемые, качественные программные продукты
- Дилерская скидка от 50% (на партию 5 шт.) и выше
- Поставка на выгодных условиях программного обеспечения домашнего и делового применения ведущих зарубежных и российских разработчиков
- Самые свежие лицензионные игры, а также недорогие переиздания
- За наш счет — реклама в центральной прессе и на выставках
- Частичная компенсация Ваших затрат на рекламу в местной прессе
- Методическая помощь: материалы, типовые показы, обучение и регулярные семинары
- Междугородняя доставка продуктов дилерам и система электронного заказа
- Наша ориентация на продажу через дилеров и человеческое отношение к ним

Мы ждем Вас по рабочим дням с 9:30 до 18:00

Фирма 1С,
Москва, 123056, а/я 64 Малая Грузинская ул., 51.
Телефоны: (095)253-8976, 253-8948, 253-0966.
Факс:(095)253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru, www.1c.ru









Game.EXE НАШ ВЫБОР

GAME.EXE

#1`1997

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова, Наталия Дубровская** (квесты, ocikal@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (бекбонная эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)
Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

Подписной индекс (со второго полугодия): 41825 (Объединенный каталог ФСПС РФ "Российские и зарубежные газеты, журналы, книги, учебники").

Полагаю, вы уже заметили,

что держите в руках нечто отличное от старого доброго "Магазина...", — и первой "виной" тому — незнакомое название на обложке, пусть даже и набранное хорошо угадываемым шрифтом. Уверен, некоторые уже названивают — если не по 03, то хотя бы по 232-2263 (спросить Исупова-Маркаряна-Вершинина-Дубровскую&Цыкалову-Мотолога-Ламтюгова-Давыдова...), — чтобы узнать:

"Что у них с головой?"

И правильно делают, поскольку вопрос в самом деле занятный. В том смысле, что настоятельно требует неотложных комментариев. Итак.

Юридически

(только, пожалуйста, без паники!) вы держите *совершенно новый* журнал с названьем кратким, изящным и стопроцентно узнаваемым всеми, кто хотя бы раз прикасался к компьютерной клавиатуре. Ну а

фактически

(что согласитесь, куда ближе к жизни) это все тот же "Геймс" ("Магазин", "Гамез магазине", "МИ"), бесконечно дорогое нашим сердцам игровое издание, в котором ВСЕ МЫ до недавнего времени трудились, которому отдавали все свое время, который обожали, без которого не могли жить и который...

взял и взбрыкнул,

да так, что ВЕСЬ КОЛЛЕКТИВ (вместе с пресловутыми ежами, наконец вернувшимися из тепло-яблочного Ташкента) *был вынужден* писать заявления об увольнении, поскольку его, коллектив, по сути лишали права работать в журнале с любимым названием. Так уж нескладно и дико получилось... Понимаю, вас мучает следующий вопрос:

"А что же все-таки случилось с "Магазином"?"

Однако вряд ли я смогу сказать здесь что-либо членораздельное, не будучи вхож в *учредительские* круги журнала (просьба не путать УЧРЕДИТЕЛЯ с ИЗДАТЕЛЕМ, коим был и остается родной издательский дом "Компьютерра"!), разве что *повторю вечную* истину про дерущихся панов и несчастных холопов с их "трещащими" чубами... Да и не очень-то это приятно — говорить о своей боли (нескромный автор этих строк всерьез считает, что определял лицо журнала, начиная с его третьего (1995 года) номера. — **Ред.**). Сообщу лишь, что логотип "МИ" (или, если угодно, торговая марка) уходит из-под крыла "Компьютерры"...

Мы же (молчи, грусть!) остаемся,

и это уже чистая арифметика,

кажется, первый класс: от перестановки слагаемых сумма... Впрочем, почему не меняется? Мы полагаем... нет, мы уверены, что сумма станет (далее следует очень долгое и нудное перечисление грядущих побед Game EXE, которое мы в силу малой и очень дорогой журнальной площади с удовольствием опускаем, оставив вам лишь самые "сливки". — **Ред.**): ...красивее (в журнале появился второй дизайнер), умнее, информативней, профессиональней (творческий *штат* EXE вырос раз этак в семь)...

Спасибо всем, кто был с НАМИ вчера, и всем, кто, не забыв про сегодня, будет с нами завтра!

Игорь ИСУПОВ (garry1@online.ru).

P.S. И о "глюках". Реинкарнировавшись в EXE, мы тем не менее с грустью сообщаем о паре серьезных накладок, случившихся в #11-12 "МИ" за прошлый год. Последнее предложение второй колонки на стр. 39 следует читать так: "В Battle at Antares **колонизационных** кораблей нельзя..." (далее по тексту). На стр. 72 третье предложение абзаца с подзаголовком "Композиция #4: сложность бытия" следует читать: "...основным признаком "дикой реалистичности" в авиасимуляторах является возможность отклонять закрылки **на разные углы**...". Совершивший усекновение, разумеется, подвергнут публичной порке. Жаль, что словесной...

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

А если это любовь?

РИТУАЛЬНЫЙ СПИЧ "ОТ РЕДАКЦИИ" НА ВИРТУАЛЬНОМ БАНКЕТЕ ПО СЛУЧАЮ. СТЕНОГРАФИЧЕСКАЯ ЗАПИСЬ. ВЫДЕРЖКИ

...Ну не смешно ли: никому не ведомый, существующий без году неделя, да еще и *лапотный* (русский) "магазине" затеял своего "оскара-шмоскара" (**аплодисман, хохот, выкрики: "обхохочешься!"**)? Ну не комично ли, что в стране, где своих игрушек почти не возделывают (пяток туземных названий на добрую сотню тысяч активно играющего населения способен лишь вызвать подозрения в психофизическом здоровье разработчиков), какие-то воспарившие журналюги (**выкрики: "воскурившиеся!"**) вознамерились-де подать голос и назвать

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ 1996 ГОДА

(**шквальный аплодисман, гомерический хохот, выкрики: "...в калашный ряд!"**)?

Смешно. Комично. И, как правильно здесь восклицали, обхохочешься (**выкрики: "верно меркуешь, товарищ!"**). Это контекст.

Но. Но для того, чтобы признаться в любви (вы никогда не задумывались над вопросом: а если это любовь?), не надо ничего, кроме самого чувства, и все прочее — дело семнадцатое. Даже вечная наша с вами ирония... Это жизнь.

Накладные носы, парики из выгоревшей соломы, неуклюжие длиннотелые башмаки 67-го размера, удивленно-смешливые глаза, доработанные Эдиком в "Фотопэйнте", сальто назад и фирменные словечки-язвы оставлены в редакционной прихожей. Сданы на хранение бдительным революционным матросикам мамы-"Компьютерры". Правда, только до завтра, до "после признания". Это стиль.

Однако мы уже забыли (вернее — нам хочется думать, что забыли) про пеленки, подгузники, погремушки и трехколесные велосипеды. Наверное, это возраст.

А он, как всегда, обязывает и диктует. То есть берет свое. Это рождение страсти.

Любовь, общеизвестно, зла, но наша, к счастью, еще и симпатична. Симпатична, конечно же, только нам. Мы не навязываем, мы только даем знать, ставим вас в известность. Это воспитание чувств...

(**Дальнейшие тезисы прерывались тысячекратными воздушными поцелуями, которые, проделав в воздухе немыслимые пируэты, смачно приземлялись на**...)

P.S. Да! Самое главное, как обычно, мелко и на закуску: авторы (компании-разработчики/издатели) названных нами ЛУЧШИХ ИГР 1996 ГОДА получат от Game.EXE (разумеется, по почте) *очень красивые памятные дипломы*, на изготовление которых брошены лучшие дизайнерские силы родного издательского дома.

<ИГРА> ГОДА



Легко на сердце от песни веселой. Ждать было муторно, ждать было нежно, и Он, прекрасно это понимая, изредка давал о себе знать, не забывая, впрочем, обувать нас на обе ноги. Сначала Он явился в виде немногих провокационных скриншотов с какими-то летучими мифологическими гадами, сам вид которых говорил: этого не будет в игре никогда...

И id продолжала носить свое детище...

В самый странный момент прошлогодним февральским снегом на голову свалился Deathmatch Test — те, кто помнит этот катаклизм, будут любить скромного Его всегда, а спор, лучше ли test 2, нежели test 3, не утихнет никогда...

Шли дни, украшенные фрагами, и Шреддер тогда еще не назывался Бородавочником...

И тут, выскакивая из розовых детских штанишек, примчался некто Дюк. За всей его сугубо американской мишурой легко угадывался Папа, старый добрый DooM, и телескопическая шея героя говорила о многом, если не о всем. И пришли какие-то диковинные люди и хвалили его, и ушли они... А мы уже тогда дрожащими от нетерпения ручонками добрались до Его монстров, и знали, что котируется, а что нет...



Недели великовозрастных ожиданий замкнулись shareware-версией. И в тот Памятный День всем стало ясно, что обещания id оптимизировать Quake для i486 — не более чем побасенки. Но мы простили это, хотя "Дюк"-то на "четверках" бегать умеет. Зато все устаканилось с графикой и engine'ом, завязалась определенность со звуком, монстрами и дизайном уровней. Первый эпизод — одно из лучших созданий Ромеро,

творение всех времен, и карта в Quake оказалась действительно лишней. А есть ли более суровое на этой планете место для сетевой игры, чем e1m7?..

На благословенной неделе, в течение которой первый эпизод был выучен всеми наизусть, превреем рассказ о просто ИГРЕ ГОДА и еще раз вспомним о драконах. Рассмотреть этих гордых красных, но бесконечно чужих тварей более подробно могли обладатели редакторов монстров при изучении ресурсов Deathmatch Test. Сегодня достоверно известно, что в итоговом Quake их нет...

Ну а потом, потом появилась так называемая "последняя бета" (версия 0.96, известная глюками и непроходимым уровнем), а вслед за ней — наконец-то! — полный Quake! Но тогда же было и другое, что изрядно взбудоражило особенно нервных окружающих, — "дема" Into the Shadows, очень быстрая, с милыми монстрами, работавшая на SX25, плюс — обещания игры в начале лета. ITS летом не случилось, ребята из Scavenger'а лишний раз показали свою силу в области demodesign, что вовсе не есть способность выдавать готовые продукты. Зато случились скриншоты, "демы", а главное — обескураживающие слухи о Prey и Unreal.



Все утихло, нет этих игр, а все остальное, вышедшее в минувшем году, не стоит даже и упоминаний. Исключение может составить лишь второй удар ежиком, но графику Witchaven II от графики Quake отделяет законченно непроходимая пропасть.

id стала победителем, а дабы выжать из своего триумфа как можно больше денежных знаков, проводит совершенно беспрецедентную политику в области продаж. В Штатах нет даже признаков рекламной кампании. Любой желающий может купить shareware-версию игры по цене компакт-диска с треками Nine Inch Nails. Бесплатно можно получить тот же "шаровар" или закодированную полную версию, также приютившуюся на упомянутом CD. За 45 сребреников, выплаченных непосредственно производителям, вас снабдят распаковщиком. Реклама и традиционная коробка наличествуют только в Европе, епархии дистрибьютора — GT Interactive.

История продолжилась. Ромеро покинул id. Патриарх мрачного, полусатанинского дизайна, рожденного DooM'ом, уже не имеет никакого отношения к компании, гордившейся своей сплоченностью; явился новый дизайнер; ушел Джей Уилбур, президент и старейшина id; свято место занял крупный специалист по налогам и большому бизнесу.

Технологии Quake, обеспечившие столь ощутимый отрыв от конкурентов, начали продаваться, и остается лишь ждать новых игр, которые... не привлекут и десятой доли того внимания, что в течение года рождал Quake. Причина? Демиурги создали атмосферу настолько целостную, что по ту сторону монитора находится простенькая, но реальность. А воздух не продается.

Минул 1996-й, и Quake — лучшее его порождение в мире компьютерных игр. Не только из-за непревзойденного дизайна, первейшей графики и уникальной сетевой гибкости. Нет. Это еще и образец полностью законченного продукта. Продукта, в котором нет ничего лишнего. Аминь.

id Software
GT Interactive

<СТРАТЕГИЯ> ГОДА



Master of Orion 2: Battle at Antares

Честно говоря, нас очень подмывало вообще ничего на сей счет не измышлять, а лишь написать посередине девственно чистого листа гордые и милые сердцу слова "Master of Orion" (разумеется, с числительным 2 на конце). И все бы поняли! Без сомнения. Но.

Но Sid Meier's Творение-2 стучит в нашем/вашем сердце ничуть не тише! Как здесь не объясниться?..

Бесспорный факт, что, по мнению подавляющего большинства "стратегов", лучшими стратегическими играми ВВиН являются Civilization и Master of Orion. Первая Civ была и остается непререкаемым шедевром, но что мы получили с выходом ее ремейка? Верно, все ту же замечательную и неповторимую "Цивилизацию" — правда, с новой графикой и рядом не слишком принципиальных новаций. Классно, но очень узнаваемо. Иначе с Master of Orion 2, в коей появилось *столько* свежего, что называть игру словом "продолжение" язык не поворачивается.

Итак, констатируем: Master of Orion 2 — абсолютно новая игра; но при всем том это именно та игра, которую мы ждали. Появление три года назад "Мастера", первой глобальной космической стратегии, уже сам сюжет которой как бы предвосхищал популярность игры, вызвало целый бум: верите ли, но пишущему эти строки не встречался ни один человек, которого эта игра оставила бы равнодушным. Та же EGA'шная Civilization уже через пару лет вызывала лишь улыбку сожаления, когда

речь заходила о графике, а МоО до последних дней, то есть до выхода второй части, оставался все таким же увлекательным и красивым, как и в момент своего триумфального старта. (К слову, по сюжету первого МоО был даже написан фантастический роман, который тут же стал бестселлером, хотя и появился на год позже самой игры. Характерный штрих, не так ли?) Но графика — форменные пустяки по сравнению с тем, что (вот вам и ответ на вопрос, чего же мы ждали):

1. В игре появилось бесконечное число новых технологий; 2. Существенно увеличилось научное древо; 3. Были введены целые солнечные системы; 4. Игроки стали способны нанимать героев... Но главное нововведение состоит в том, что была разработана детальная макроэкономическая модель управления *каждой отдельной планетой*! И при всем том игра сохранила свою чарующую атмосферу, чего, как вы догадываетесь, не добиться никакими техническими ухищрениями.

Не об этом ли мы мечтали три года назад?..

SimTex
MicroProse

<КВЕСТ> ГОДА

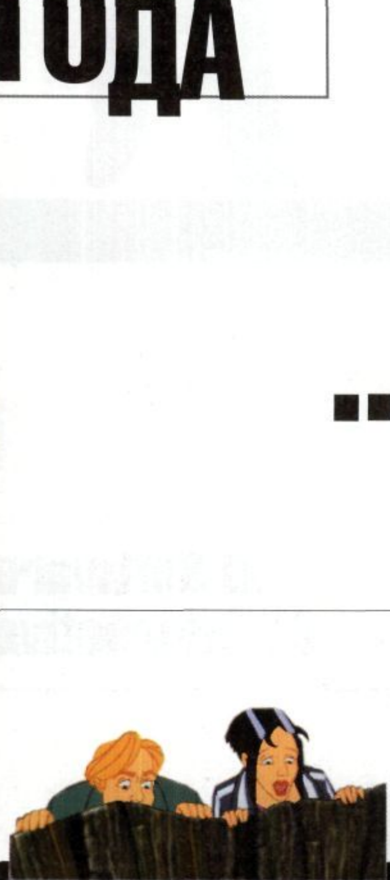


...Тяжелый и високосный приказал долго жить, а значит, настало время раздачи дипломных слонов по его итогам. Время вельможно ткнуть пальцем и сказать: "Вот он, квест года, остальному — нет!" Или: "Вот он, квест года, а прочее — чуть хуже!" Или: "Выбрали мы из всего этого барахла то, что хоть на что-то похоже — вот он, квест года!" В любом случае, победитель получит почетный диплом, наши уверения в совершеннейшем восхищении, и сможет сказать себе: "Ну вот, теперь я могу умереть спокойно, поскольку меня хоть раз оценили по достоинству! Да где! — в России!.."

Все это, конечно, ерунда, поскольку объективности в природе не существует, даже если приходится выбирать самый красивый помидор из килограмма, а наша задача напоминает скорее выбор "важнейшего из всех искусств" или самой красивой девушки в Балашихе: все такое разное, непохожее и сравнению не очень поддается.

Что лучше — Ripper или Knight's Chase? Lighthouse или ToonStruck? Normality или Pandora Directive? В огороде бузина или в Киеве дядька? А если дядька забрался в бузину, а бузина отправилась в Киев (что в игровом мире *случается* сплошь и рядом) — что тогда?

Так что на объективность мы претендуем не больше, чем Нобелевский комитет: есть у нас такое право ткнуть пальцем и, изо всех сил стараясь быть объективными, назвать лучшую игру года из всех, попавших в наши руки (а попало в них, пожалуй, все, что заслуживало серьезного внимания), — вот мы и "тыкаем":





Broken Sword, разработчик — Revolution Software, публикатор — Virgin.

Как все люди, пытающиеся оправдать свой сугубо субъективный выбор, мы можем выдвинуть массу причин:

хотя дядька засел в Киеве, а бузина — в огороде, игра стала истинным слиянием жанров: благодаря виртуозной графике в этом рисованном и ярком мультяшном квесте, несомненно, присутствует "трехмерность", великолепно прописанные (и изображенные!) характеры и виртуозный текст вполне позволяют обойтись без видео, а причудливая исторически-материальная база придает этой динамичной и забавной игре даже некоторое благородное Myst'ообразие;



Broken Sword потрясающе играбелен: задачи в нем простыми никак не назовешь, но сколько бы ты ни ломал голову над какой-нибудь непроходимой загадкой, тупого озлобления и тоски, как это часто бывает, не рождается — процесс до самого конца остается вполне творческим;

задачи не возникают ниоткуда и не уходят в никуда: необходимость решить очередную головоломку всегда объясняется сюжетом, а из ее решения возникает его развитие — и не в виде пряника за усердие, а опять же логично и понятно;

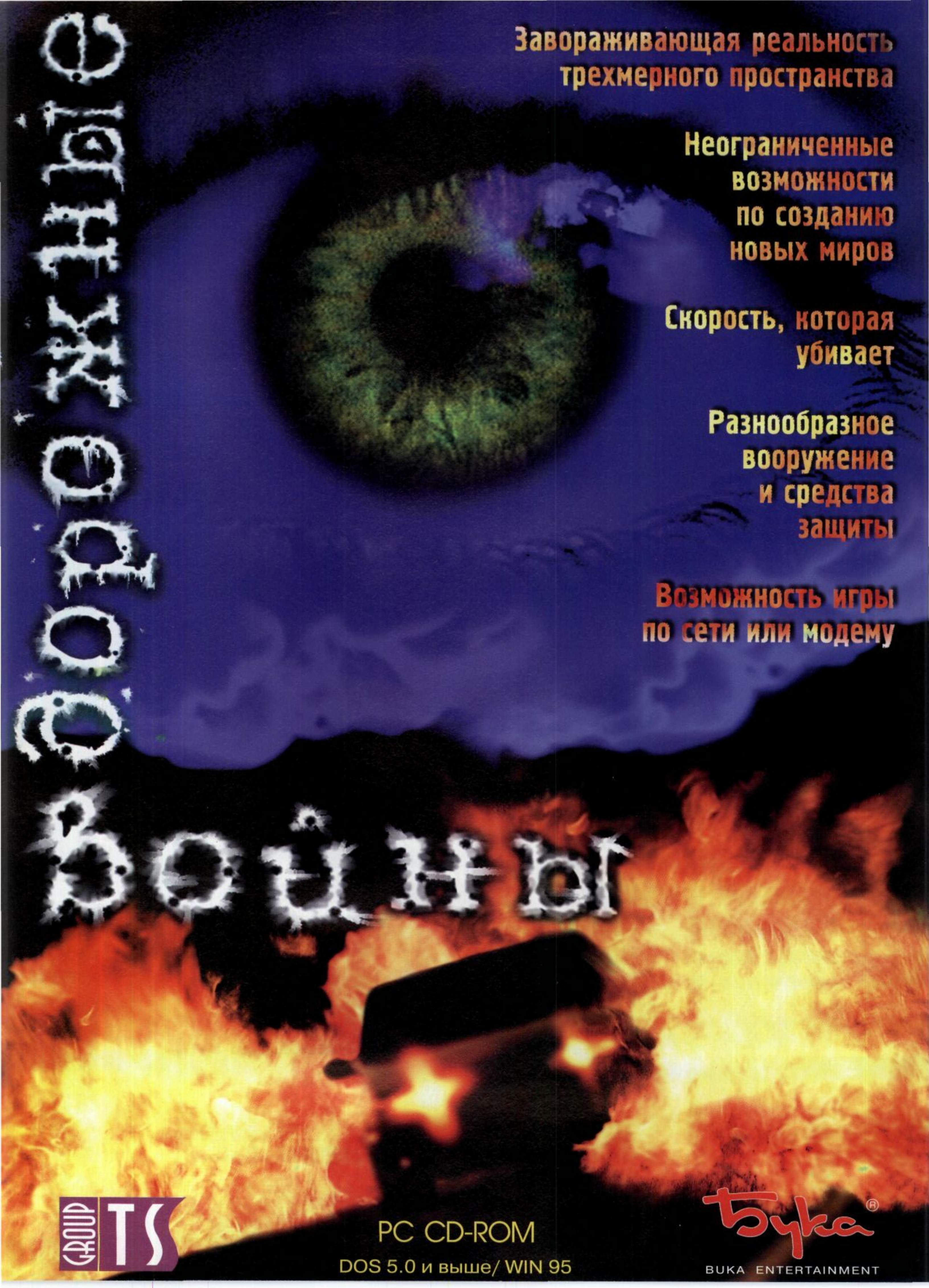
в игре старательно избегаются все привычные квестовые клише, — а их в этом жанре накопилось больше, чем в "Санта-Барбаре". Опытный квестер, поднаторевший в зажигании хвороста лупой и разрушении кирпичных стен с помощью пилки для ногтей, не раз испытает потрясение, поскольку ему вдруг придется вспомнить, что кирпичные стены не для того сооружают из кирпича, чтобы всякие лоботрясы ломали их пилками и сувенирными ножиками, а лупа действует как огниво только в очень солнечный день, да и то при умелом обращении;

и к тому же... а еще...

Еще можно говорить и говорить, но настоящий аргумент у нас один: играйте, и вы нас поймете! Поймете, почему мы, не задумываясь, выхватили Broken Sword из тех тридцати трех квестов, в которые нам пришлось играть в тяжелом и високосном, и воскликнули, ткнув пальцем:

Вот он, квест года!

Revolution Software
Virgin


дорожные
войны
Завораживающая реальность трехмерного пространства
Неограниченные возможности по созданию новых миров
Скорость, которая убивает
Разнообразное вооружение и средства защиты
Возможность игры по сети или модему
GROUP TS
PC CD-ROM
DOS 5.0 и выше/ WIN 95
Бука
BUKA ENTERTAINMENT

<WARGAME> ГОДА



Писать о лучшей военно-стратегической игре ушедшего года — все равно что стреляться. Нет, дело не в природной робости автора: слишком уж много *выпархивает* в последнее время wargame'ов... Попытайтесь с ходу вспомнить самую "запавшую" игрушку, и вы испытаете что-то вроде смятения. Либо в голову будет лезть перманентное Diablo (которое, непременно, станет лучшей RPG 1997-го — увы, мастер-диск был сдан в производство лишь 28 декабря).

Между тем, засевший в темных закоулках наших душ Падший Ангел убедительно вещал: "Оцените ситуацию разумно. Не можете ничего вспомнить только потому, что ничего сверхдостойного и не выходило!.." А ведь он прав, мерзавец! Весь 1996 год известные игровые фирмы поголовно и отчаянно халтурили. Условно они разделились на две категории: одни делали клоны чужих игр, прочие же штамповали клоны "самих себя", то есть "продолжали". Но как! WarCraft 2 отличался от WarCraft'a так же, как Quake от DOOM'a. Такой sequel можно только приветствовать. А чем разнятся Red Alert и C&C? Ничем. Какие различия вы найдете между Jagged Alliance 1 и 2?.. Клоны ничуть не лучше. WarWind, каким бы замечательным он ни был, — тот же WarCraft со слегка "перефразированной" графикой и стратегией. Blizzard, увы, тоже не удержалась и выпустила "вторую часть" WarCraft'a 2, представляющую собой банальный набор новых миссий. Остается лишь оригинальный и единственный в своем роде Z, который мировое сообщество дружно заклеймило как типичную аркаду...



Ну что ж, если не получается со справедливостью, попытаемся проявить оригинальность! Просим любить и почитать: wargame'ом 1996 года от Рождения Христа торжественно нарекается Warhammer: Shadow of the Horned Rat. Фанфары. Туш. Народ падает с кресел. Сломавших от зевоты челюсти с позором выносят.

Почему?

Во-первых, за своеобразие. Ребята из Mindscape никому не подражали и никого не копировали. Взяв за основу настольную RPG, они написали великолепную, полноценную военную стратегию. Warhammer не заставляет вас заниматься экономикой, политикой и прочей "ерундой", которую обычно используют авторы, чтобы играющий не заметил убогости самого боя. Детище Mindscape посвящено исключительно битвам. Причем не аркадным сражениям типа "стенка на стенку", игра заставляет нас ДУМАТЬ — и в этом ее самое большое достоинство.

Во-вторых, приз присуждается за самоотверженность и талант. Warhammer — первая игра под Win'95, которая была по-настоящему грамотно написана. Ради нее многим пришлось отказаться от DOS'a и поставить ненавистные MustDie. И снова — разработчики не копировали ни один из известных интерфейсов. Не их вина, что требующие огромного количества ресурсов Windows сильно "затормаживали" engine. Зато он был полностью трехмерен! А главное, игрок мог вращать карту и наблюдать за происходящим с наиболее удобной точки. Да, Syndicate Wars тоже умел это делать, но излишнее нагромождение домов (читай: "детализация") испортило желаемый эффект, поставив игрока перед выбором: либо мириться с мешающими зданиями, либо убрать их совсем. Как вы помните, в Warhammer'e такой проблемы не существовало. (Примечательно, что спрайты для игры были выполнены в Microsoft SoftImage, который использовался для изготовления анимаций в таких фильмах, как Jumanji, Casper и в известном The Mask.)

В-третьих, мастерски сделанный сюжет. Вы помните, что в игре не существует "уровня сложности". Удивительно, но для этих целей авторам служит именно сюжетная линия. Игрок может пойти по легкому пути, выполняя все миссии последовательно; если же вы чувствуете себя готовым совершать Геракловы подвиги — пожалуйста, выбирайте задание поизощренней.

И последнее. Игра как таковая оставляет самые светлые впечатления. Сожалеешь, что она настолько коротка. С трудом выигранные битвы уже не кажутся наказанием — хочется пройти еще десяток-другой подобных испытаний. А это значит, что игра — да, *мы опять о том же!* — может похвастать *атмосферой*, которая, затягивая вас, превращает отдельные стычки в одно большое приключение и не дает оторваться до тех пор, пока не докрутит заключительный мультик.

Можно ли желать чего-нибудь другого?..

Mindscape

<СИМУЛЯТОР>

ГОДА 1

F1 Grand Prix 2



Спросите, не поленитесь, любого поклонника компьютерных гонок F1 (и гонок просто, без особых пристрастий), какую игру он ждал более всего, нетерпеливее всего, дольше всего — и ответом, непременно, будет Grand Prix 2 имени замечательной MicroProse и великолепного Джефа Краммонда. И в этом нет ничего удивительного! Вспомните еще одно *событие*, произошедшее три с половиной года назад: появление первого Grand Prix, без всяких натяжек и именинного лукавства, перевернуло сознание фэнов виртуальных drive-игрушек. Впервые, *впервые* мы увидели детальную регулировку всех параметров машины. Никогда прежде в играх этого жанра не было подобного реализма (да и из того, что было потом, что-то ничего путного, хотя бы рядом стоящего в голову не приходит)...

Обалдевшая, месяцами не встававшая из-за компьютеров публика, даже получая от начальства "последние китайские предупреждения", нагоняла сотни кругов и выигрывала один чемпионат за другим. "А графика? как вам графика, поручик?" — Уже тогда это было полнейшее трехмерное моделирование игрового пространства. И эта "объемность" была на 99,9% реальной. Сейчас это, может статься, способно вызвать у кого-то покровительственную улыбку, но... что сказать в свое "оправдание"?.. тогда это была самая красивая гонка! "Лучше просто не бывает", — думали мы убежденно.

Ан нет.

Опиум для народа отвешивается не только в важнейшем из искусств и сочиняется не одними лишь инженерами человеческих душ: игровое лето'96 элементарно, на раз, доказало нам, что невозможное, естественно, возможно, и обнаружившееся сорок месяцев назад есть не эпизод, а... Словом, это приговор: Grand Prix 2 снова стала лучшим гоночным симулятором — из тех, что имеются в наличии на сегодня. Причем, по всем статьям.



"А графика? как вам графика, полковник?" — снова поинтересуемся мы. Графика? Как обычно (легкое и немного недоуменное пожатие плеч), превосходно. Джеф Краммонд и микропрозаики веников не вяжут, они занимаются честным трехмерным моделированием, их прорисовки более чем детальны, а из текстур можно составить образцово-показательный учебник "Это должен знать и уметь каждый (разработчик)".

"Свет?.." А что — свет? Благодаря примененной в GP2 технологии расчета источников света игра превратилась едва ли не в видеофильм: вмонтируйте небольшой кусочек из Grand Prix 2 в телевизионную трансляцию соревнований "Формулы", и о подмене догадаются лишь единицы. Особенно, если вместо наших слишком спокойных комментаторов-врачей "заговорит" сама игрушка.

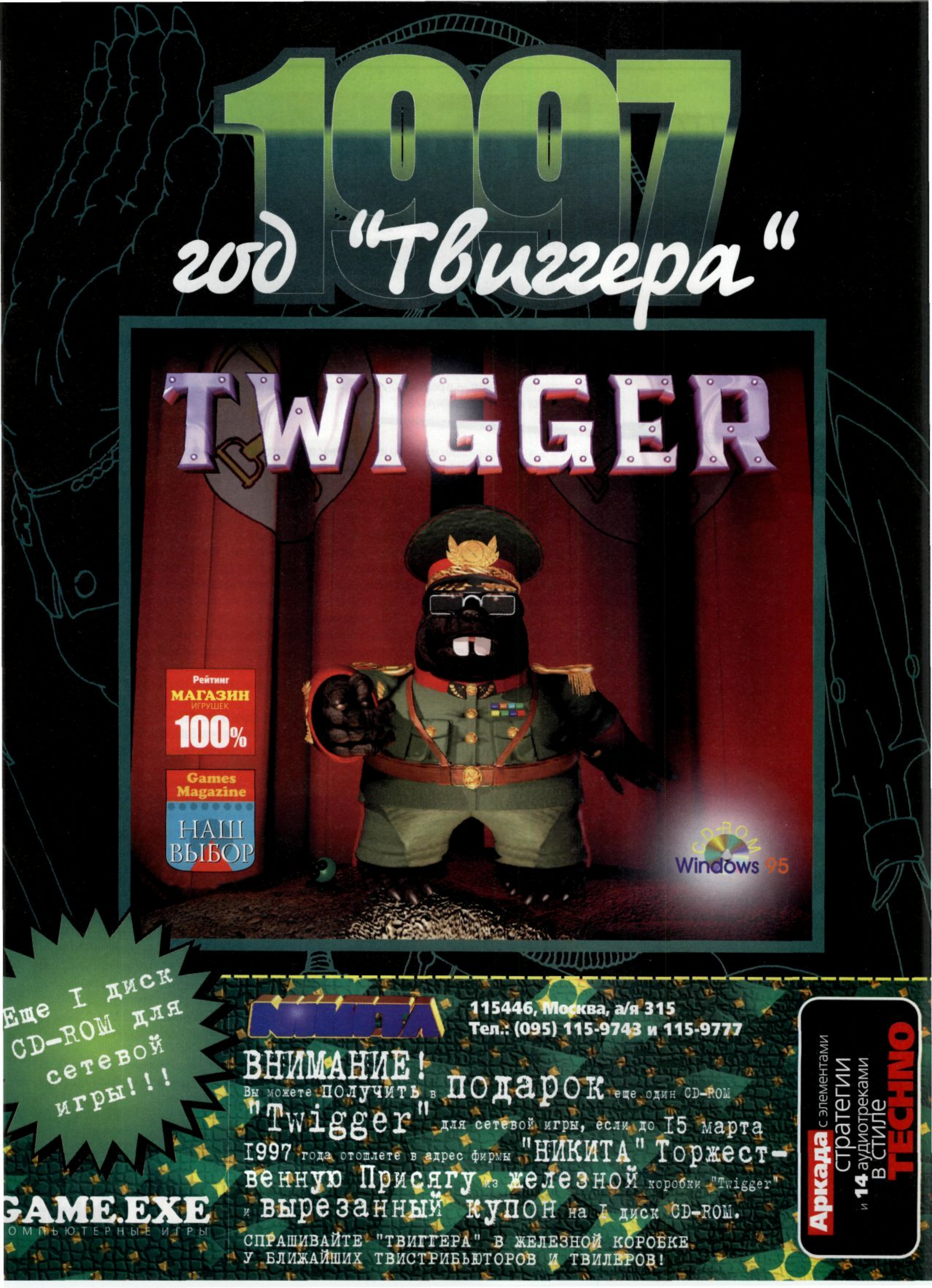
Рассчитываются буквально все аспекты взаимодействия машины и окружающего игрового мира. Огромное количество регулируемых параметров авто дает игроку возможность с ювелирным тщанием настроить "коня" на предстоящие тяжкие испытания...

"А аварии? приходилось ли вам бывать в переделках? как это выглядит?.." Выглядит так, что и врагу не пожелаешь. То есть о-очень натурально и "основательно": программа держит "в голове" едва ли не каждую деталь болида, и любая авария способна доставить вам уйму подлинных проблем — глядь, а колеса... *лежат на трассе*! Как вам перспектива — тащиться к финишу без двух колес?!

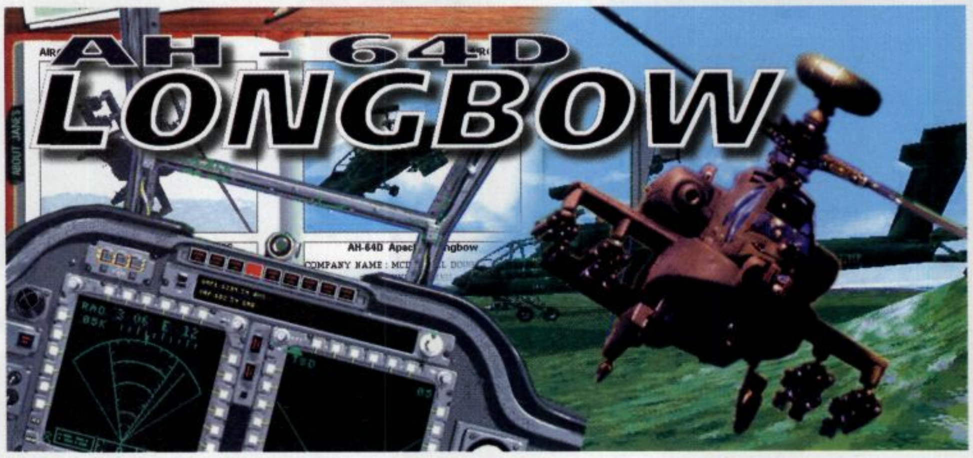
"Может, хватит? и так все ясно — лучший си..." Еще чего! Кто кроме нас воспоет игру за стопроцентный реализм и в таком, казалось бы, не очень-то значимом деле, как названия команд, имена виртуальных гонщиков и авто — ведь и они истинные (наблюдение: многим почитателям Grand Prix именно этого и не хватало; кое-кто даже редактировал все названия, меняя вымышленные имена на реально существующие...). Что уж говорить о совпадении подлинных и компьютерных трасс чемпионата! Само собой, иного не дано.

...Так выпьем же (сок J7, молоко, тонизирующий напиток "Байкал") за то, чтобы ни один человек не отрывался от родной "конюшни", какие бы высокие места он ни занимал в личном зачете чемпионата F1!

MicroProse


1997
год "Твиггера"
TWIGGER
Рейтинг
МАГАЗИН
ИГРУШЕК
100%
Games
Magazine
НАШ
ВЫБОР
CD-ROM
Windows 95
Еще I диск CD-ROM для сетевой игры!!!
GAME.EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
НИКИТА
115446, Москва, а/я 315
Тел.: (095) 115-9743 и 115-9777
ВНИМАНИЕ!
Вы можете получить в подарок еще один CD-ROM "Twigger" для сетевой игры, если до I5 марта I997 года отошлете в адрес фирмы "НИКИТА" Торжественную Присягу из железной коробки "Twigger" и вырезанный купон на I диск CD-ROM.
СПРАШИВАЙТЕ "ТВИГГЕРА" В ЖЕЛЕЗНОЙ КОРОБКЕ
У БЛИЖАЙШИХ ТВИСТРИБЬЮТОРОВ И ТВИЛЕРОВ!
Аркада с элементами
стратегии
и 14 аудиотреками
в стиле
TECHNO

<СИмулятор> ГОДА²



"Дайте прекрасную идею посредственной команде — и результат будет посредственным. Дайте прекрасной команде посредственную идею — и результат будет прекрасным. А теперь представьте себе, что будет, если взять прекрасную команду и дать ей прекрасную идею."

Энди Холлис, продюсер Apache Longbow



Так оно и было. Благодаря этому мы имеем игру, которую с полным правом можно назвать "симулятором года". И это, конечно же, AH-64D Apache Longbow от Jane's Combat Simulations и Origin (это сочетание образует поистине гремучую смесь!).

Вообще, с доисторических времен и до 1996 года по экранам PC прошло невероятное количество разных "Апачей" (можно с ходу назвать пять штук от разных фирм). Но всех побил "Лонгбоу". И даже не потому, что он оказался последним, и, как следствие, наиболее совершенным в плане графики и звука.

Очень редко бывает так, чтобы симулятор вмещал в себя ВСЕ. Запустишь "Команч" — красиво. А поиграешь — аркада аркадой. Или наоборот: сядешь за "Фланкер" — да, это симулятор. Но оформление...

И только "Лонгбоу" сочетает в себе реалистичную модель полета, оттестированную американскими военными вертолетчиками, топографически точные ландшафты, реальные системы вооружения (против данных "Джейнс" не попрешь, корпорацию Jane's Information Group Limited называют лучшей разведкой в мире, не работающей ни на какое правительство, и для получения большей фактической точности уже нужен допуск по секретности) — и превосходную графику и звук (Origin — пожалуй, единственная фирма, у которой В ПРИНЦИПЕ не бывает плохих игр).

Плюс: серия прекрасных обучающих миссий, позволяющих освоить столь сложное дело, — с голосом инструктора, указаниями на ошибки и напутствиями на будущее: "Always keep your number of landings equal to your number of takeoffs".

Плюс: великое разнообразие заданий (в том числе и исторических. Всего около 250 — и это замечательно. А если этого мало, то вот и дополнительный диск — Flashpoint: Korea (это еще лучше, чем Baltic Hammer, ибо после каждого неурожая в КНДР по всей 38-й параллели вполне реально начинает пахнуть порохом).

Плюс: лучший планировщик миссий — очень удобный и красивый.

Плюс: сюжет кампании, отработанный с помощью профессиональных военных и политологов.

Конечно, компьютер никогда не станет кабиной "летала". Излишняя реалистичность может сделать продукт абсолютно неиграбельным, ибо управлять машиной (особенно вертолетом) станет невозможно. Никаких проблем! Плавное упрощение модели полета позволяет извлекать максимум удовольствия на каждом уровне крутости играющего.

Одним словом, создатели игрушки и не думали руководствоваться чересчур распространенным в наше время правилом: одно преимущество компенсирует много недостатков. Недостатков вообще должно быть как можно меньше!

И это сразу заметно. В остальных симуляторах, как правило, если есть одно — значит, нет другого, есть другое — отсутствует третье, и так далее. Но здесь-то все сразу!

Следующий момент. Продолжая славные традиции, заложенные еще играми Gunship и F-19 Stealth Fighter (которые, кстати, также продюсировались Энди Холлисом), AH-64D Longbow остался чистым симулятором — игрой в рамках своего жанра. Вообще, смешение жанров — не такая уж плохая вещь, но... Глядя на какой-нибудь продукт, порою думаешь: а симулятор ли это? Если в длинных промежутках между миссиями надо торговать разными плодами земли. Или если в разговоре с одним из великого множества героев ляпнешь что-нибудь не то — и уже ни пушки, ни ракеты не спасут. И потому Longbow — именно СИМУЛЯТОР года.

Общий вывод делается мгновенно, причем практически всеми. В мире симуляторов сочетание красоты, играбельности и реалистичности — вещь очень редкая, как тот самый "зеленый луч" при закате солнца на море. И в данном случае мы присутствуем именно при таком чуде.

Вот и все, что можно сказать.

Good hunting. Out.

Jane's
Origin

<РОЛЕВАЯ ИГРА> ГОДА



Bethesda создала шедевр, уместив на одном (!) диске громадный мир полноценной 3D-реальности. Десятки провинций огромной Империи, сотни городов, тысячи зданий, люди, живущие в них, известные по именам и вовсе незнакомые, — все имеет свою историю, которая отныне может писаться вами. Освещенные редкими факелами головокружительные лабиринты подземелья, наполненные множеством разнообразнейших тварей — тупых и не очень, могущественных и полудохлых. Нечисть, зверье, Темное Братство, Некромансеры — темная сторона силы. Вам дан шанс вписаться в этот мир. Раствориться в нем. Принять сторону добра или зла. Разрешено все. Можно быть кем угодно и делать что угодно. Станьте благородным рыцарем — и вам придется скрещивать клинки с Тьмой. Назовитесь негодяем — и Власть унд Закон встанут вам поперек горла...

Ведь может быть, что каждый атом —
Вселенная, где сто планет.
Там все, как здесь, — в объеме сжатом,
И даже то, чего здесь нет...

В этом мире с неба льет дождь и идет снег. Случаются рассветы, закаты, а ночью в степи трещат цикады.

Сюжет ненавязчив и необязателен. Игровой процесс самодостаточен и восхитителен без него, сценарий — лишь нежная канва, тонкая оправа, незаметный ажурный каркас вашего Daggerfall-бытия. С ним ясна цель, а путь к ней, как известно, во сто крат приятнее самой цели. Так вот, здесь вы можете растягивать удовольствие до бесконечности.

Добро пожаловать в мир Меча и Магии. Живите и наслаждайтесь.

...Когда я зарубил эту тварь, мой щит был измочален, сам я — изранен, времени же оставалось мало. За дверью в соседнюю залу, где шипела и плевалась ядовитой слюной нечисть, пытаясь снять наведенный мной в начале битвы magic lock, установилась подозрительная тишина. Я не стал дожидаться решения упырей и, сверившись с картой, рысцой затрусил к выходу из подземелья. Того, кто вырубал в скалах подземные лабиринты этого мира, я проклял последними словами еще во время первого спуска под землю.



Следующие полчаса моим занятием стало мародерство: я сдирал с трупов поверженных ранее врагов доспехи, обчищал их карманы, сносил это все к выходу и грузил на тележку. Должна же быть хоть какая-то выгода! В основном товар был никудышный — груда порубленного железа, но удалось снять с тел пару приличных колец, лучившихся неизвестной power (потом разберемся!); несколько редких книг были сложены стопкой в одном из тайников — пришлось простукать стены. В столице букинист даст за них хорошие деньги. Спустившись в одну из шахт, я выловил со дна бассейна забитого мной до смерти боевым эльфийским молотом skeleton'а. Тот был закован в шикарные панцирные доспехи — еле донес до телеги...

Отоспался тут же — под деревом, пару раз будили: один раз набежали крысы-падальщицы — разогнал топором, затем наскочили какие-то бродяги — досталось и этим.

Набрался сил — и в город. Четыре дня в седле — и я в Даггерфоле. Ворота едва не закрылись перед моим носом на ночь. Заглянул по дороге к знакомому оружейнику — и "сдал" ему весь этот лом. Завернул в книжную лавку — фолианты действительно оказались редкими (опять я в плюсе!). Заскочил в банк. Раньше я держал деньги в другом заведении, но после того как переехал в собственный дом неподалеку от дворца, финансы нашли себе приют поближе. Положил наличные на счет, поговорил с хозяином, он сообщил, что меня искала королева — просила заглянуть, когда появлюсь в городе. Стало быть, я снова понадобился власть предержащим. Решил, что подождет до завтра, сначала сон.

В конце концов добрался до Гильдии Магов. Отчитался, меня поздравили, посовещались и дали повышение — теперь я Evoker, и мне разрешен доступ в библиотеку Гильдии. Чертовски приятно, хотя вся эта книжная мудрость не для меня. Мне бы саблю, коня, да на линию огня.

Уже под вечер добрел до таверны "Танцующие мечи", где снимал апартаменты. Хозяин — необъятных размеров лысый мужик — выдал последние сплетни. Я глотнул пива и завалился спать, не обращая внимания на темнокожую красотку с роскошными формами, оказавшуюся каким-то чудом в моей постели, — в жизни героя всегда есть место отдыху.

...Подумать только — ведь еще год назад меня, оборванного и голодного, засадили на полтора месяца в тюрьму, когда я заснул перед закрытыми на ночь городскими воротами. Стража позволила себе дать мне пару пинков, а я, не разобравшись, схватился за меч. Двое пали, но оставшиеся все-таки одолели — избили до красной пелены в глазах и отволокли в суд. С бродягами здесь строго.

Но это в прошлом, нынешний мой день — это трудная, но благодарная работа героя. Я спасаю принцесс, разыскиваю потерявшихся детей, извожу расплодившуюся нечисть, выполняю ответственные поручения двора. По сходной цене.

А как у вас с драконами, истребить не желаете?..

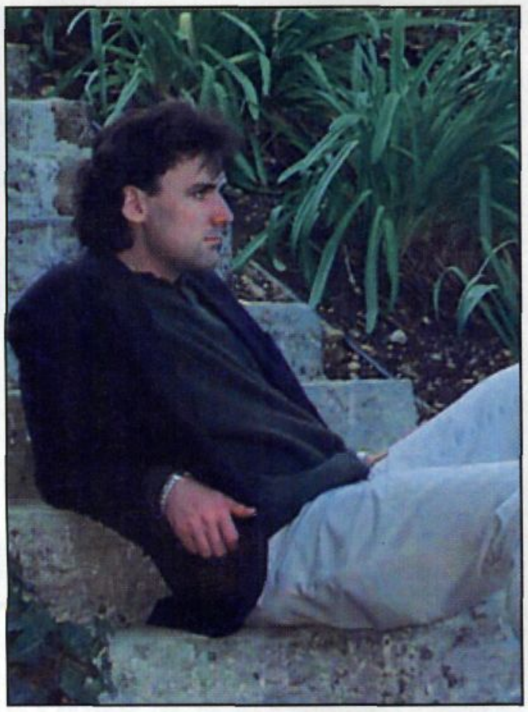
Bethesda Softworks
Virgin

P.S. Со всей ответственностью заявляем, что не прибавлено ни запятой, — так все и было. Авторская фантазия буйна, но этот фантастический мир еще более неистов.

В составлении "Табели о рангах" принимали участие: П.Мотолог, Х.Давыдов, Н.Цыкалова & О.Дубровская, Шура Вершинин, Andrew "Hornet" Lamtugoff унд Темнокожий Эльф В.Каманин.


А вот это -
уже
не ИГРУШКИ !
ЭТО -
ЛУЧШИЙ
из существующих
ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ВЫПУСКНЫМ И ВСТУПИТЕЛЬНЫМ ЭКЗАМЕНАМ ПО МАТЕМАТИКЕ

Хак, "Крэк", "Голгофа" и мистер Тейлор



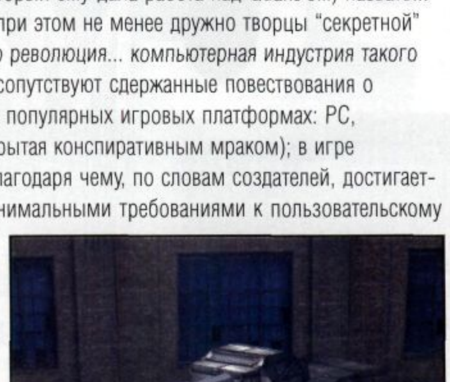
CRACK DOT COM.

Кому из игроманов (к примеру думеров) не известно это название! Легендарный Дэйв Тейлор, один из авторов DOOM'а, соратник Великого Ромеро, сподвижник Обоих Кармаков, *друг-товарищ-брат Самого Уилбура, человек,* несколько раз видевший и даже слышавший Маэстро Принца, однажды сказал сам себе: все, хватит, хватит работать "на дядю", пора бы и о душе подумать. Сказал и немедленно основал собственную компанию, покинув навеки id. Crack dot Com — забота и единственная на сегодня любовь г-на Тейлора, компания, в чьем активе одна, но очень симпатичная игрушка Abuse, удивившая и порадовавшая многих сугубых поклонников аркадного жанра. Впрочем, об играх и о самом Дэйве Тейлоре, с которым нам удалось перебросится несколькими (увы!) e-mail-словами, чуть ниже. А пока — короткий абзац о том, почему так сдержан был в общении с нами г-н Тейлор, зарекшийся впредь быть более осмотрительным в своих интернетовских контактах.

Все просто: в начале января сотрудники Crack dot Com испытали немалый шок, когда их WWW-сервер был взломан пожелавшей остаться неизвестной хакерской бандой, которая, пройдя все уровни защиты, умудрилась стащить из файл-закромов компании engine'ы к Quake, Golgotha и Mantra. Содеяв гнусное, злобная сетевая шпана сняла с сервера защиту и сделала его доступным любому пользователю Web'a. По словам Дэйва Тейлора, хак был обнаружен только через 12 часов, поэтому никто не знает, сколько людей успело порыться в карманах Crack dot Com'a...

Но это, как вы понимаете, лишь печальный эпизод. Поговорим же о вечном и разумном, то есть об игре. Выше рядом с известным всему миру словом из пяти букв упоминались два новых названия — Golgotha и Mantra. О "Мантре" читайте в следующем материале, а вот о "Голгофе" стоит поговорить здесь и сейчас.

Итак, **Golgotha**. Основной проект крэкдоткомовцев. Основной и — в силу этого — тщательно скрываемый-оберегаемый. Вплоть до того, что авторы дружно "стесняются" (вот как их запугал г-н Тейлор, имеющий аналогичный конспиративный опыт, который ему дала работа над Quake'ом) назвать... жанр будущей игрушки! Что ж, хозяин — барин. Однако при этом не менее дружно творцы "секретной" Golgotha заявляют, что (цитируем) "*игра удивит всех... это революция... компьютерная индустрия такого* еще не видела". Жизнеутверждающие реляции, которым сопутствуют сдержанные повествования о технических аспектах: Golgotha будет выпущена на самых популярных игровых платформах: PC, Macintosh и "одной из приставок" (и снова — тайна, покрытая конспиративным мраком); в игре применена как трехмерная, так и двухмерная графика, благодаря чему, по словам создателей, достигается максимальный реализм; Golgotha будет обладать "минимальными требованиями к пользовательскому "железу" (вот где сказывается DOOM'овское прошлое руководителя компании!), а значит — будет доступна всем и каждому. За счет чего? — По желанию можно будет отключать любые "навороты", не слишком важные для нормального игрового процесса.



В общем, нас, грубо говоря, попросили подождать до конца февраля — начала марта, когда Crack dot Com выпустит демо-версию игры. "Мы терпеливые, — подумали мы, — мы подождем, но почему бы не попытать счастья еще раз и не попробовать "потрясти" на сей счет лично г-на Тейлора?.." Подумано — воплощено.



Game.EXE (в дальнейшем — просто и демократично EXE): Дэйв, *почему первая игра Crack dot* Com'a — Abuse — была двухмерной? Ведь это настолько не совпадало с вашим "объемным" опытом, который вы приобрели, выращивая и возделывая трехмерные engine'ы на полях id.

Дэйв Тейлор: Элементарно, ребята! В то время мой партнер Джонатан (Jonathan Clark), к мнению которого я всячески пытаюсь прислушиваться, во всю озорничал с плоским engine'ом, а я — оцените мою непрозорливость! — утверждал, что нельзя получить сколько-нибудь серьезных денег (напоминаем читателям, что Америка — страна желтого, понимаешь, дьявола. — **Ред.**), выпуская маленькие, невыразительные аркады. Но мы все же пришли к согласию — ведь это лучше, чем опостылевшие всем 3D-стрелялки. И первые деньги были таки заработаны! Впрочем, время показало, что встать на ноги с ними очень тяжело, и для настоящего прорыва нужен совершенно неожиданный новый проект. Чем мы сейчас и пытаемся с переменным успехом заниматься. Только не ждите никаких подробностей. Все вопросы — после выпуска демо-версии. Этот чертов хак!..

EXE: OK, мистер Тейлор! Попробуем ограничиться прошлыми делами. Если получится... При создании Abuse вы использовали довольно редкий в наше время язык программирования LISP. Почему именно он, а не столь популярный нынче C++ или Visual C?

Д.Т.: Дабы вы знали, друзья:

Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ*** *и* ***Алексеем ПЛАТОНОВЫМ.***



сегодня LISP вовсю используется в школах при изучении основ программирования AI. AI, подчеркиваю. С этой целью LISP и применялся. А вообще — это очень мощный и одновременно удобный язык.

EXE: Golgotha... то есть, простите, Дэйв, Abuse очень популярен. Во всяком случае, в России, где более всего любят стратегии и экшены. Не подумываете ли вы о создании Abuse 2?



Д.Т.: Я весьма польщен тем, что вы считаете Abuse популярной игрушкой. Кое-что нам действительно в ней удалось, и об игре в самом деле неплохо отзываются, но... но дело в том, что она, увы, не слишком хорошо продается, чтобы говорить о продолжении.

EXE: Общаетесь ли вы с Джоном Ромеро и имеете ли какие-нибудь деловые отношения с его Dream Design?

Д.Т.: У вас устаревшие сведения: сегодня его компания называется Ion Storm, но никаких деловых контактов у нас нет. Однако я продолжаю поддерживать отношения как с прежними, так и с настоящими сотрудниками id Software. Исключительно дружеские. И, надеюсь, это взаимно.

EXE: Но это на личностном уровне. А каковы связи между Crack dot Com и id Software как компаниями? Собираетесь ли вы лицензировать у них engine'ы?

Д.Т.: Сейчас таких планов у нас нет, но... кто знает, что будет завтра?.. В общем, я не исключаю таких вариантов.

EXE: Почему, насколько мы можем судить, ваши игры — уже вышедший Abuse и готовящиеся Golgotha и Mantra — относятся к разным жанрам? Если, конечно, мы чего-то не путаем...

Д.Т.: Нет, все правильно. Причина одна: нам нравится разнообразие.

EXE: И все же, мистер Тейлор, позвольте наступить на "любимую мозоль". Можете ли вы сказать что-либо конкретное о Golgotha?

Д.Т.: Нет, ребята. Позвольте мне пока помолчать. 24 февраля мы проведем пресс-конференцию, на которой представим демо-версию игры. Потерпите.

EXE: Golgotha и Mantra — это единственные игры, над которыми вы сейчас работаете?

Д.Т.: Да, Golgotha — единственный продукт, занимающий нас сейчас без остатка. Mantra же — это проект моего друга Скотта Хоста (Scott Host).

EXE: Известно ли вам что-нибудь вразумительное о Quake 2? Ходят слухи, что...

Д.Т.: Нет, вроде ничего об этом не слышал. Мне нравилось работать над Quake'ом, но под конец он немного приелся... Почему я и не стал задерживаться в id. Мне больше по душе RPG и стратегии в реальном времени...

EXE: Сейчас, когда прошел год с момента вашего расставания с id, считаете ли вы, что достигли того, о чем мечтали, оставляя знаменитую компанию?

Д.Т.: О да! Я очень рад. Работая над Golgotha, я четко понимаю, что значит трудиться только на себя. Отдача неизмеримо больше... Да, я скучаю по ребятам из id и тому, как мы



лихо швырялись деньгами, покупая разнообразное "железо". Но это единственное, о чем я жалею.

EXE: Что вы думаете о сверхпопулярной сегодня сетевой игре? Будет ли эта опция включена в ваши будущие проекты?

Д.Т.: Да, мы с самого начала закладывали в Golgotha весь набор сетевых функций. Я думаю, что multiplayer просто нельзя сравнивать с одиночной игрой. Это действительно круто. Всегда можно "прикончить" приятеля, работника-бездельника, кого угодно...

EXE: Ваши контакты с Electronic Arts и Origin показали себя очень продуктивными — будете ли вы их продолжать?

Д.Т.: Безусловно. У меня много друзей в Origin, а EA — один из крупнейших издателей.

EXE: Ваши любимые игры?

Д.Т.: Из свежих — C&C: Red Alert и Diablo. Из классики — *Ultima III* и *Ultima V*.

EXE: Спасибо, Дэйв! Надеемся на продолжение отношений с вами. Вы позволите иногда беспокоить вас?

Д.Т.: Конечно, друзья. Только вот... Может быть, хоть вы знаете тех подлецов, что хакнули наш сервер?..



Справка Game.EXE

Компания Crack dot Com была основана в июне 1994 года Дэйвом Тейлором (Dave Taylor) и Джонатаном Кларком (Jonathan Clark). Параллельно Тейлор трудился в id Software, где работал над DOOM'ом, а позже — над Quake'ом. Пробой пера для Crack dot Com стал проект под названием Alien Grue, игра, создававшаяся как скроллинговая двухмерная стрелялка, но на нее, как это часто бывает, не хватило денег, и в феврале 1995 года проект прикрыли...

Но пришел август 1995-го, и Alien Grue воскрес, правда, уже под другим названием — Abuse. Игрушка была написана, к удивлению программистских масс, на языке LISP, который, впрочем, позволил авторам создать поистине великолепный AI. Вскоре Crack dot Com договорилась с компанией Origin об издании Abuse, что всего лишь за несколько месяцев принесло программистам всемирную известность.

Только после этого Дэйв Тейлор покинул id и полностью замкнулся на Crack dot Com.

Мультимедийное издательство АКЕЛЛА

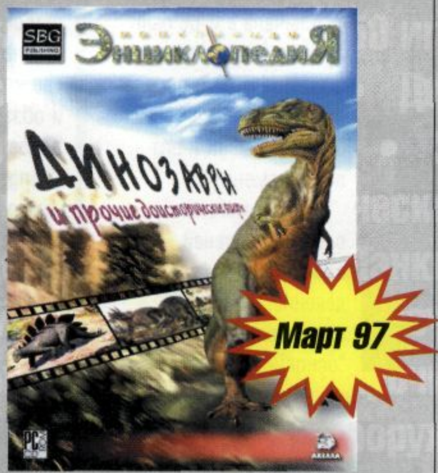
предлагает вашему вниманию



Энциклопедия вооружений. Танки, корабли, самолеты

(интерактивная энциклопедия)

В статьях, фото- и видеоматериалах, собранных авторами на этом диске, представлена интереснейшая информация о характеристиках, истории создания и применения основных видов военной техники, состоявшей на вооружении армий мира с 50-х годов по сегодняшний день, а также сведения о ведущих фирмах-конструкторах вооружений. В энциклопедию входит интерактивный текст, который позволит проверить ваши знания.

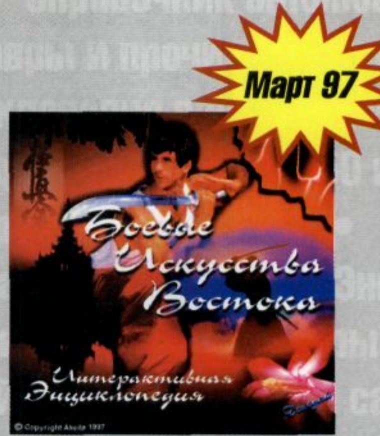


Динозавры и прочие доисторические ящеры

(интерактивная энциклопедия)

Сотни красочных иллюстраций и реконструкций динозавров, морских и летающих ящеров. Увлекательные рассказы об экспедициях за "драконами"; тайна озера Лох-Несс, монстр Шаплейна, охотники за Чипекве. Причины вымирания динозавров, мнения исследователей. Об этом и многом другом вы можете узнать из нашей энциклопедии.

К вашим услугам удобная справочная система, не позволяющая запутаться в паутине веков и терминов.

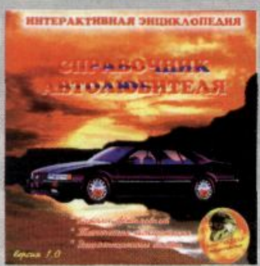


Боевые искусства Востока

(интерактивная энциклопедия)

Наиболее известные и популярные виды восточных единоборств. Большое количество фото- и видеофрагментов, в том числе уникальных. История и современность, факты и легенды.

В первой части энциклопедии подробно рассказывается о Каратэ-до, Кэн-дзюцу, Кэн-до, Айки-до, Дзю-до и Дзю-дзюцу. Интерактивный справочник содержит текстовую и фото-информацию о значении сотен различных терминов.



Справочник автолюбителя

(интерактивная энциклопедия)

Диск включает в себя удобную базу данных по наиболее распространенным в России моделям автомобилей, их техническое описание и фотографии. Техобслуживание автомобиля с подробными видеопояснениями основных операций, а также проверка ваших знаний по Правилам дорожного движения на основе билетов для сдачи экзаменов в ГАИ.



Справочник потребителя. Аудио- и видеотехника.

Мультимедийный справочник поможет вам ознакомиться с образцами представленной на рынке техники и выбрать оптимальное соотношение между ценой и качеством, а также получить консультацию юриста по вопросам прав потребителя.



Тайны 650 игр

(версия 2, дополненная)

В графической SVGA-оболочке, с удобной системой поиска, под великолепную 16-канальную музыку перед вами предстанет богатейший опыт фанатов компьютерных игр всех жанров и направлений: стратегии прохождения игр (солюшены) с подробными схемами и красочными иллюстрациями, секретные коды и удары, полные описания клавиш управления, подсказки, советы, тактика.

&

Март 97

Познай себя

Психологические тесты на вечные темы

&

Март 97

Легенды тяжелого рока

&

Март 97

Пираты: от средних веков до нашего времени

Все это, а также ассортимент из более чем ста наименований CD-ROM и Video-CD в нашем магазине по адресу:

Москва, 2-я Фрунзенская ул., д. 10, кор. 1.

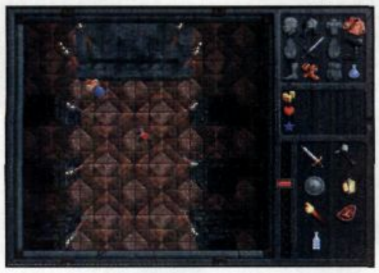
Тел./факс: (095) 242-0323

Новости и бесплатная лотерея на сервере: www.akella.com

E-mail: akcdro@dol.ru

"Мантра" из первых рук

КАК И ОБЕЩАЛИ — О "Мантре", игре, с которой Crack dot Com собирается начать еще и издательскую карьеру. Как вы



поняли из предыдущего текста, над созданием Mantra работает друг Дэйва Тейлора, глава компании Mountain King Studios Скотт Хост (Scott Host). Вот сведения, полученные непосредственно от г-на Хоста.

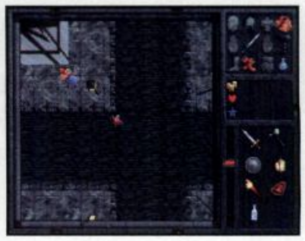
"**Mantra** будет представлять собой RPG в традиционном "средневековом" исполнении. С самого начала в игре был предусмотрен multiplayer... Трудно сказать что-то определенное о сюжете — еще полно времени и его легко изменить...

В игре намечается около 29 уровней, впрочем, это условное деление: мир будет представлен в виде одной "основной" карты, соединяющей вместе все уровни. Среди уже готовых этапов можно выделить Главный замок (Main Castle), где игрок сможет подлечиться и обзавестись оружием и доспехами, Подземелье (Dungeon) (оно находится под замком), Остров пиратов (Pirate Island), где можно будет найти какие-то особые виды оружия и получить дополнительные знания и навыки...

Сейчас идет работа над пещерами и другими этапами, основным отличием которых будет возможность вдоволь помахать мечом. В Mantra, как мне кажется, будет очень симпатичная трехмерная графика, которую удалось совместить с видом сверху: вы жмете на курсор, и мир движется вокруг вас... Представьте, что вы падаете со скалы — весь мир, во всех его трех измерениях движется на вас, а вы как будто стоите на месте..."







Монстры идут на восток



Dragon Lore II

ЗАПАДНЫЕ ИГРУШЕЧНЫЕ компании, включая таких гигантов отрасли, как Sierra, Virgin, MicroProse и Interplay, наконец-то обратили внимание на то, что и за границами Европейского Сообщества теплится какая-никакая компьютерно-игровая жизнь. И даже не просто теплится, а прямо-таки возгорается из искры — ну если не в пожар, то в пламя, это уж точно.

Первыми это смутное шевеление обнаружили, конечно, пираты. Вал криво русифицированной, по большей части препохабно переведенной продукции, обрушившийся на страну, просто потрясал. Честные же продавцы только разводили руками: мол, разве можно в таких условиях продать те 10 тысяч копий, которые окупят лицензионную локализацию!..

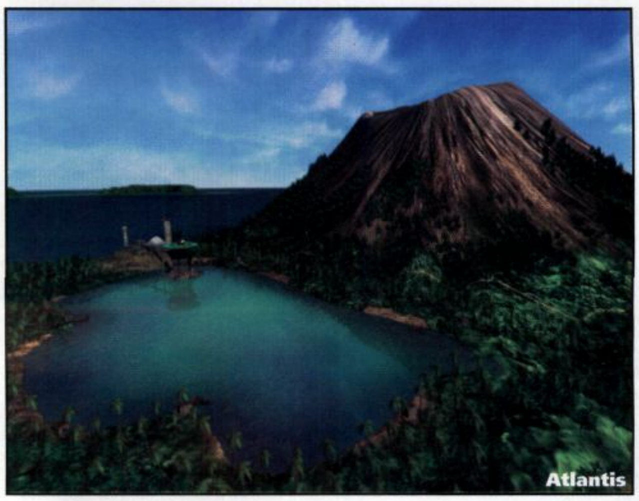
Так было. Причем всего год назад. Однако отечественные геймеры плодятся со страшной скоростью, и вот уже самые неповоротливые монстры игрушечной индустрии смогли разглядеть их скопление на бывшей одной шестой части суши невооруженным глазом. А значит, открывая очередную верджиновскую или микропрозовскую игрушку, мы, как "белые люди", найдем в ее пухлом мануале текст не только на основных европейских языках (включая довольно экзотические греческий и португальский), но и на русском.

Конечно, эти приятные перемены были бы неосуществимы, если бы наши с вами интересы не отстаивали перед игрушечными гигантами российские фирмы. Коих мы, лишь начиная сегодня разговор о русификации, попробуем перечислить, напомнив вам о некоторых их заслугах. Итак...

Стараниями компании Soft Club появился в продаже с русским мануалем Red Alert, лидер продаж двух последних месяцев.

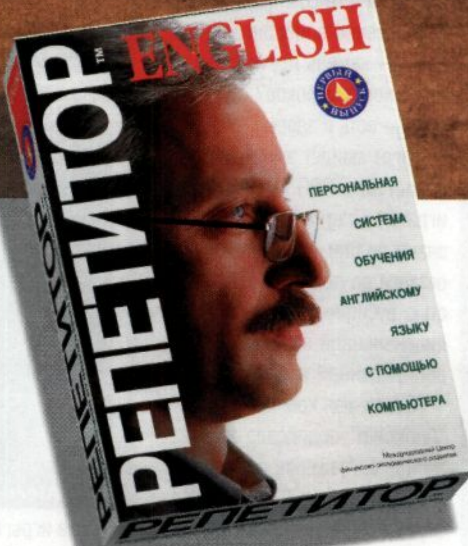
Известная московская компания "Бука" получила эксклюзивные права на распространение в России новейшей стратегии M.A.X. от Interplay (рецензию на эту игру см. в соответствующем разделе нынешнего номера): игра будет продаваться с переведенным на русский язык руководством, причем Interplay по договору с "Букой" (которая и была застрельщиком в этом благородном деле) вызвалась и впредь снабжать свои новые игры русскоязычной документацией. Кстати, в том же виде в марте выйдет и 3D-шутер MDK. Спасибо "Буке".

Впрочем, русский мануаль, это, конечно, здорово, но как, к

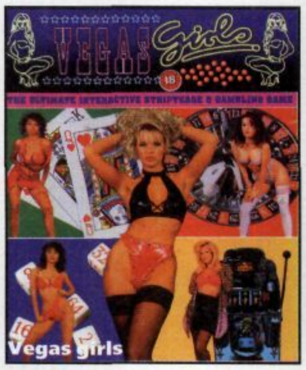


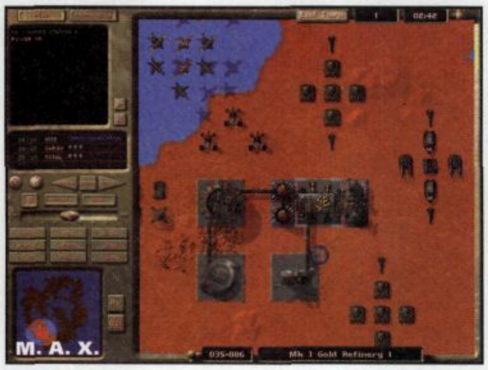
Atlantis





РЕПЕТИТОР™
ENGLISH
ПЕРСОНАЛЬНАЯ
СИСТЕМА
ОБУЧЕНИЯ
АНГЛИЙСКОМУ
ЯЗЫКУ
С ПОМОЩЬЮ
КОМПЬЮТЕРА
РЕПЕТИТОР


Vegas girls


M. A. X.

примеру, быть с теми же квестами, где переведенная на русский документация при по-прежнему тотальной английской речи в игре — всего лишь повод для раздражения? Впрочем, и здесь наметились приятные перемены, правда, этого, похоже, никто не заметил...

Еще в середине прошлого года самый опытный российский издатель и разработчик компания "Дока" выпустила детскую интерактивную книжку "Остров сокровищ", и это явилось настоящим событием! "Остров сокровищ" стал *первой в нашей стране полностью и при этом официально русифицированной игрушкой*. "Дока" работала над проектом столь тщательно, что даже пройдя всю игру, мы с трудом верили, что она не была изначально создана на русском языке. За детским, точнее, семейным продуктом последовала "настоящая" большая игра Monster Truck Madness от британской фирмы Europress. И вновь полная локализация! Кстати, эта замечательная игра — первая из полностью и официально русифицированных — по продажам вплотную приблизилась к вожделенному для всякого отечественного издателя рубежу в 10 тысяч экземпляров.

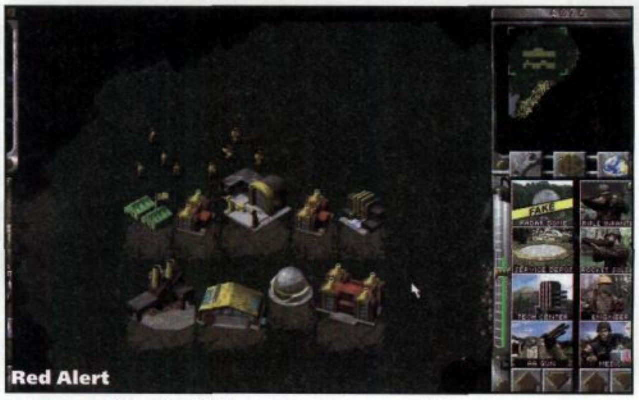
В настоящий момент "Дока" ведет переговоры о русификации с асом в авиасимуляционных играх компанией Digital Integration и с не менее известными фирмами Ubi Soft и Europress. Стало быть, разговор в нашем журнале будет продолжен...

Ну а что же все-таки с квестами и RPG, спросите вы, ведь именно в них английская речь — камень преткновения для многих игроков? Сдвиги — ура! — есть и здесь.

Когда выйдет этот номер, поклонники RPG уже будут играть в Dragon Lore 2. Но знают ли они, что всего месяц остался до появления полностью русифицированной лицензионной версии этой долгожданной игры?

Столичная компания "Апокриф" подписала эксклюзивное соглашение с создателем Dragon Lore 2 фирмой Cryo, и сейчас полным ходом идет озвучивание игры. Кстати сказать, работа ведется в студии, профессионально занимающейся переводом видеофильмов, так что, будем надеяться, результат никоим образом не будет походить на уже привычные для нашего рынка пиратские поделки.

Совсем скоро в магазинах появится новая версия карточной игры Vegas Girls компании Telstar. Тот же "Апокриф" уже завершил ее русификацию (включая звук). Еще одно приятное событие ждет нас весной: компания выпустит довольно популярную игрушку Hell (Gametek). Само собой, стопроцентно локализованную. Скорее всего, одновременно в России и на Западе выйдет следующая игра Cryo — квест Atlantis (соглашение на ее русификацию "Апокрифом" уже подписано). В будущем же по-русски, возможно, заговорят


Red Alert

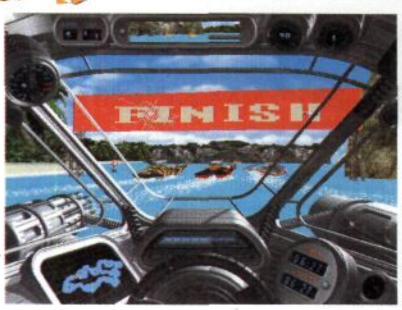
новые игры Gremlin, 7th Level и Mindscape. Как сказал нашему корреспонденту Игорь Караев, генеральный директор компании "Апокриф", имевший беседы с руководителями большинства зарубежных издательских и программистских фирм, "среди западных производителей компьютерных игр почти нет равнодушных к российскому рынку". Вот вам и причина "ледохода".

Дальше всех на российском рынке, по слухам, продвинулась знаменитая "Сьерра". Этот монстр индустрии, выпускающий каждую десятую компьютерную игрушку на земном шаре, уже озаботился полной русификацией своих творений, протекающей пока под покровом тайны. Отечественная фирма, чье название мы ни за что вам не назовем, приступила к переводу и озвучиванию четырех лучших сьерровских квестов прошлого года. А с осени 1997-го... все новые игры "Сьерры" заговорят по-русски!

Да! В следующем номере мы раскроем вам имя таинственной российской фирмы, которая добилась от неприступной "Сьерры" согласия на тотальную русификацию ее игрушек, и подробнее расскажем, как проходит эта грандиозная работа.

Ольга Цыкалова

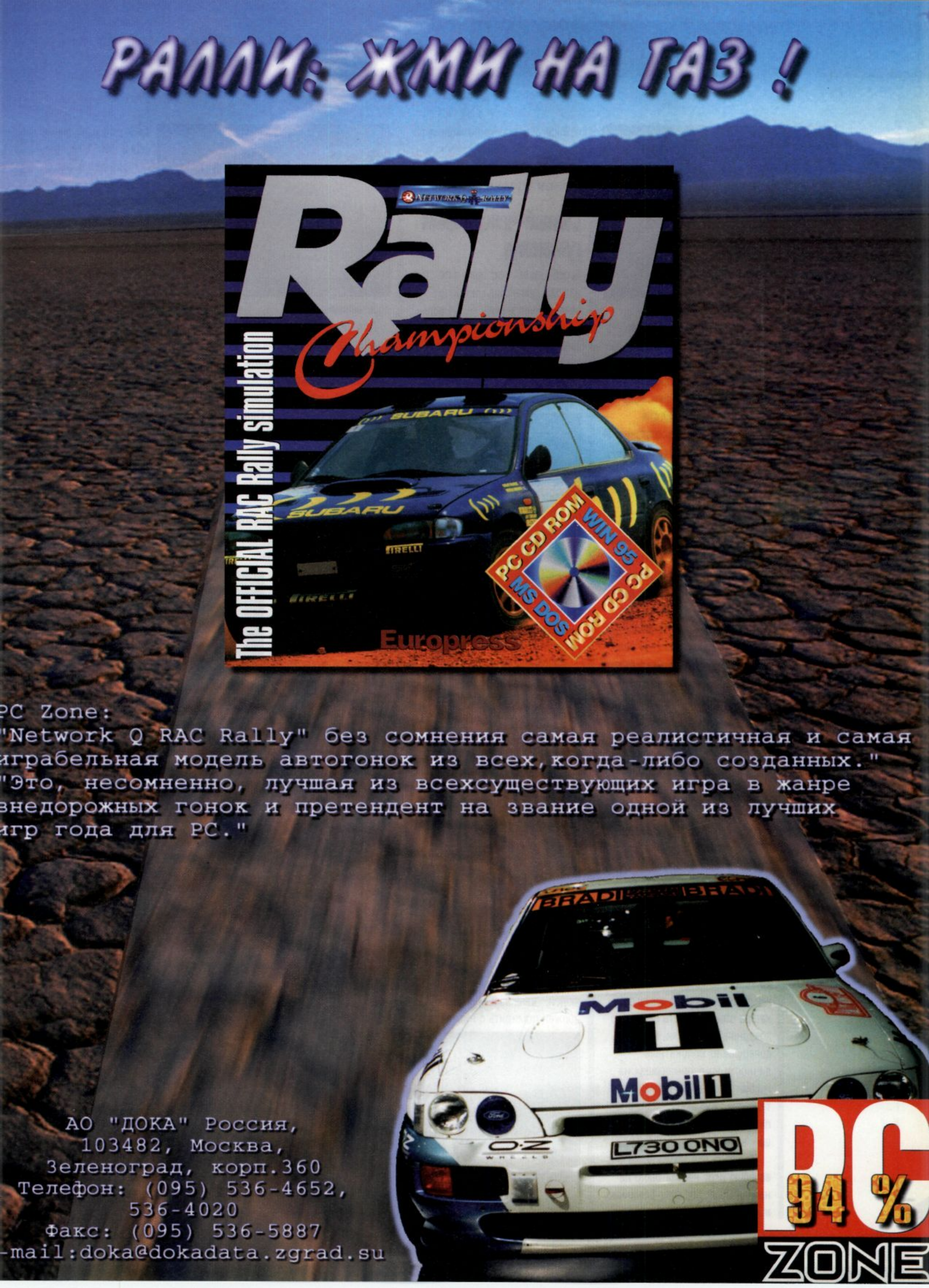
Водные миры Criterion Studios



Учитесь плавать

Любители рыбалки нас поймут. Бывает, найдешь тихую заводь, достанешь удочку, червячка насадишь... А тут какой-то нехороший человек, корнеплод редиска, на катере, мимо, с виражами и гоготом на всю реку! Рыба в панике, просится в эмиграцию, рыбалка напрочь испорчена. Настроение — впору учинить с кем-нибудь смертоубийство. Нет, не с кем-нибудь, а с лихачом. Но ведь нету его уже. И след простыл. Ну так что? Рыба? Подождет! Дайте расправиться с подлецом! Подайте сюда любимый гранатомет! Эх, сказка...

Ан нет, не сказка, а почти быль! Надо лишь подождать до мая, когда молодая британская компания Criterion Studios


РАЛЛИ: ЖМИ НА ГАЗ !
Rally Championship
The OFFICIAL RAC Rally simulation
Europress
PC CD ROM
WIN 95
MS DOS
PC CD ROM
PC Zone:
"Network Q RAC Rally" без сомнения самая реалистичная и самая играбельная модель автогонок из всех,когда-либо созданных."
"Это, несомненно, лучшая из всехсуществующих игра в жанре внедорожных гонок и претендент на звание одной из лучших игр года для PC."
АО "ДОКА" Россия,
103482, Москва,
Зеленоград, корп.360
Телефон: (095) 536-4652,
536-4020
Факс: (095) 536-5887
E-mail:doka@dokadata.zgrad.su
PC 94 %
ZONE



выпустит в свет аркадную надводную гонку **Aqua'Tak**.

По сложившейся доброй традиции, в Aqua'Tak будет отсутствовать разрешение 320x200. Разработчики мудро решили, что 640x480 для минимума вполне достаточно. И *это* уже кое-что. Но главное — идея. Вам дается катер с установленным на нем пулеметом, огнеметом, торпедной установкой и другими достижениями военно-технической мысли. К этому добавляется комплект не менее запасливых соперников и дается сигнал на старт. Гонки имеют место быть в хитро закрученной системе озер и речек, где надо



не только мудро и щедро распорядиться боезапасом, но и добраться живым до финиша (желательно первым).

Прежде чем просмотреть победный мультик в конце игры, вам придется преодолеть 10 трасс, на которых дальнейшему продвижению вашего катера станут мешать не только коварные соперники, но и совершенно непонятные личности на всплывающих из глубин подводных лодках, или туземцы, бросающие взрывоопасные предметы из близлежащих зарослей.

Понятно, что такую добрую и веселую игру нельзя было не наградить multiplayer-режимом, и подобных опций здесь целых четыре: 2 человека по модему, 2 по нуль-модемному кабелю, 6 по ЛВС и 2 на разделенном пополам экране компьютера.

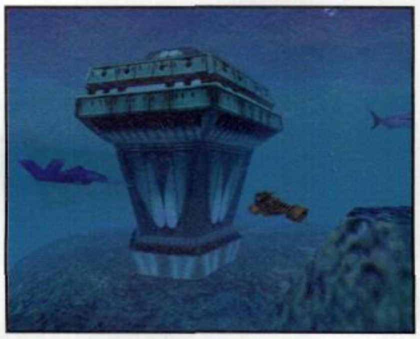
Самый человечный гуманоид

Знаете ли вы, что братья по разуму, гуманоиды и прочие зеленые человечки — отнюдь не вымысел? Нет? Так знайте! Только искать их надо не в космосе. Человечки, есть, их не может не быть. И пусть они не летают на тарелках, не похищают



одиноких дачников и запоздалых водителей, но они существуют.

Так утверждает все та же Criterion Studios. Предположим, мы ей поверили. И что? А то, что в выходящей в апреле игре **Sub Culture** этими самыми человечками, высотой в 1,25 см, вам придется манипулировать. Точнее — одним, самым человечным из всех маленьких человечков, который решил наконец заставить нас, больших и глупых, прекратить сбрасывать в воды морей и рек ядовитые отходы, ибо вода — его родина и среда обитания. Планктон от нашей отравы загибается, а маленький парень без него — как мы без хлеба. Но для того, чтобы урезонить людей, отважный малыш должен помирить с ними свой





собственный народ...

Для дизайнеров из Criterion Studios настали тяжелые дни — им пришлось моделировать полностью трехмерный подводный мир. Надо отдать должное, Sub Culture действительно обещает быть красивой и безумно интересной игрой. При создании графики использовалась новая технология, способная передать специфику подводного мира. Все будет выглядеть настолько реально, что у играющего легко может промелькнуть шальная мысль, скажем, такого плана: и как это чертовым соседям удалось затопить квартиру до самой форточки?.. Графика графикой, но, как сообщили нам разработчики Sub Culture, особый интерес уделяется звукам и музыке, которая также призвана адекватно (адекватно — по-игровому или как в жизни?) передавать атмосферу подводного бытия...

Шиз и компания

Существующая чуть меньше года британская программистская компания Criterion Studios выпустила пока только одну игру — Scorched Planet (недавно ее издала Virgin). Этот обычный, в общем-то, 3D Action резко выделялся из ряда игрушек-аналогов замечательной графикой — очень быстрой и не менее изящной. А теперь — еще две игры, и вновь радующая глаз "картинка", с которой, судя по всему, не прочь поспорить и сюжеты.

"Кто есть "ху"? Откуда у молодых и ранних такая графическая прыть?" — спросили мы себя и, разумеется, затруднились с ответом. Пришлось вступать в тесный интернетовский контакт. Сиречь брать online-интервью (любопытство — штука опасная).

И последнее замечание. В "разговоре" с нами принимала участие почти вся команда Criterion Studios (так, во всяком случае, сообщила нам Sarah Bincliffe, менеджер компании, через которую



Алекс держал связь с



Юстасом). Поэтому выделить кого-то особо не представляется возможным, и мы, **Game.EXE**, говорим:

Dear Criterion Studios! Насколько нам известно, изначально вы об играх даже и не помышляли. Что привело к тому, что CS взялась зарабатывать этот нелегкий хлеб?

Criterion Studios: Интерес к



играм вполне объясним: наша "мама", Criterion Software, является обладателем крупнейшей в мире библиотеки 3D-изображений и всего, что с ними связано. Ее "клиентами" являются такие всемирно известные компании, как Intel, Sony, SGI...

Ну а началось все с одной забавной "игрушечной" демо-версии, которую мы назвали CyberStreet. Неплохая стрелялка, она получила много положи-


Scorched Planet

тельных отзывов, и это дало нам основания думать, что мы кое-что можем. Тогда, в феврале 1996-го, и была создана компания Criterion Studios. А через 9 месяцев появилась наша первая игра — Scorched Planet.

EXE: *В начале того же 1996 года вы подписали контракт с Virgin. Насколько удачным кажется вам это сотрудничество и собираетесь ли вы его продолжать?*

Выбор издателя всегда важен, для начинающей компании — тем более. Мы нуждались в опытном "паблишере", с которым могли бы наладить тесные рабочие отношения. Оказалось, что парни из Virgin не старше нас и также любят рисковать! Именно это и требовалось. Словом, Virgin рада заняться выпуском наших новых игр — Aqua'Tak и Sub Culture. Рады и мы.

EXE: *Criterion Studios работает только с трехмерными технологиями. Как вы думаете, заменит ли в будущем трехмерная графика двухмерную?*

Да, скорее всего так и случится. Теоретически 2D-графика может слиться с 3D, что дополнит и ту, и другую. Это можно сравнить с черно-белой и цветной фотографией. Естественно, на определенном этапе "цветная фотография" вытеснит "черно-белую"...

EXE: *OK, поговорим о другой составляющей любой компьютерной игры — о музыке. Многие команды используют в своих проектах творения известных исполнителей и музыкантов. Кто делает музыку для ваших игр и что слушают в вашей компании?*

В Scorched Planet звучала уже записанная ранее фонограмма, на которую мы получили лицензию. В настоящее время мы привлекаем различных музыкантов, которые могли бы создать уникальный *soundtrack для Sub Culture*. Эта игра потребует особого звучания, так как действие в ней происходит под водой.

Что же до наших меломанских пристрастий... Они разные — самыми популярными являются Oasis, Smashing Pumpkins и Suede. А в общем, разброс вкусов действительно широк — от Spice Girls до Бетховена. Единственное, что радует, так это то, что у всех есть наушники...

EXE: *Большинство геймеров не имеют представления о*


Scorched Planet

процессе создания игр. Не могли бы вы описать типичный день Criterion Studios?

Что тут можно сказать... День на день не приходится. Работа начинается около половины десятого утра, когда народ с воспаленными от ночных игр глазами, ковыляет к своим столам. Утро — не самое популярное у наших игроков время, поэтому добиться от них проявлений признаков жизни порой бывает нелегко.

Команды, занимающиеся разработкой игр, очень тесно общаются. Раз в неделю проводится общее совещание, на котором все обмениваются предложениями и рассказывают о возникших проблемах.

К 7 часам вечера работа обычно заканчивается и наступает время игр. Сейчас все просто помешаны на Quake...

Да, еще один нюанс: как правило, над сюжетом корпят несколько специальных членов команды, которые затем рассказывают о нем всем остальным: программистам, художникам и местным 3D-гуру. Так или иначе все они вносят свой вклад в создание сюжетной линии игрушки.

EXE: *Дурацкий вопрос: почему символом вашей компании является собака?*

Нет, вопрос правильный! Пса зовут Шиз (Skitz) — сокращение от "шизофреник". Для нас эта животина символизирует непредсказуемость и оригинальность, а ведь именно эти качества составляют кредо нашей компании. Шиз присутствует во всех наших заставках. Его настроение вечно меняется, поэтому иногда он выглядит веселым, а иногда — чертовски злым.

Кроме того, у него есть масса общего с мифологическим Британским Бульдогом (своеобразным символом Королевства), являющимся олицетворением традиционных для собаки качеств — преданности и гордости. Бульдог сыграл не последнюю роль в том, что мы выбрали именно собаку, а, скажем, не какого-нибудь кота.

Шиз чрезвычайно энергичен, и если его не видно на экране, то присмотритесь — и вы увидите след от его когтя или клыка!

EXE: *Здорово, теперь обязательно будем приглядывать за вашей собачкой...*

Ваши игры очень динамичны и основаны на высокоскоростной 3D-графике. Не планируете ли вы выпустить их версии для SPS или Nintendo 64? Очень модное ныне поветрие — плодиться и размножаться...

Полагаем, что нет. Пока основной платформой для нас


Scorched Planet

остается PC. К сожалению, возможности консолей довольно ограничены, и изданные нами игры не могут быть реализованы на SPS или Nintendo 64. Впрочем, в будущем "это поветрие", скорее всего, захватит и нас.

EXE: *Какие из игр прошлогоднего замеса более всего нравятся сотрудникам CS?*

Ого! Это, пожалуй, самый сложный вопрос... Мы постоянно спорим о том, какая игра может быть названа лучшей. Можно сказать, что мы едим игры, дышим играми да и снятся нам исключительно игры. В такой ситуации сложно дать однозначный, а главное — объективный ответ. Но... можно попробовать. Визуальный мониторинг показывает, что самыми популярными у нас являются Quake, Red Alert и Screamer 2. Ну а наши консерваторы (есть и такие!) оттягиваются в комнате отдыха с игровым автоматом Defender.

EXE: *Предполагаете ли вы включить в свои новые проекты возможность multiplayer'а через Internet?*

Нас всегда очень интересовали игровые возможности Internet. В этом отношении потенциал Сети чрезвычайно велик, этот рынок растет с астрономической скоростью. Мы разрабатываем несколько игр с использованием multiplayer'а через Internet, одна из них — Aqua'Tak. Основной проблемой, связанной с такой игрой, является пропускная способность сетевых каналов.

EXE: *Ваши планы на 1997 год?*

В 1997-м нам придется серьезно попотеть, поскольку мы должны завершить работу над Aqua'Tak и Sub Culture, а также... тремя другими играми, о которых мы поговорим в следующий раз — если, конечно, российским геймерам это будет интересно. Желаем вам всем удачной игры!

EXE: *А вам — самых лучших игр и пристального внимания прессы! Спасибо!..*

Открытое письмо Финни играющему народу

HELLO, I'M FINNIE, THE teddy bear! Ya nauchilsia govorit' po-russki! Впрочем, давайте по порядку. Меня зовут медвежонок Финни, и мне почему-то *кажется*, что мы с вами уже встречались. А если нет — не беда, сейчас я вам все расскажу.



Я живу в волшебном лесу вместе со своими друзьями. А придумали нас и нарисовали в московской компании "Никита". Два года назад (по-вашему, человеческому времени) я отпраздновал свой первый **День рождения** — как же весело на нем было! Многие из вас побывали тогда у меня в гостях и даже помогли мне подготовиться к празднику: разнесли приглашения друзьям, собрали угощения с волшебного дерева... Но время шло, и, представьте, я узнал, что люди празднуют День Рождения КАЖДЫЙ ГОД! Пришлось идти к своим создателям и жаловаться: мол, у людей — все как у людей, а у бедного Финни... Долго упрашивал я ребят из "Никиты", а они все отпирались: мы тут роботов создаем, трехмерные лабиринты запутываем, космические корабли строим, Вселенную моделируем, не до тебя, мишка... Я очень расстроился и приуныл. А потом вдруг вспомнил их давнее обещание и говорю: ну-ка, скажите мне, а кто сулился в дубе медвежью школу построить?..

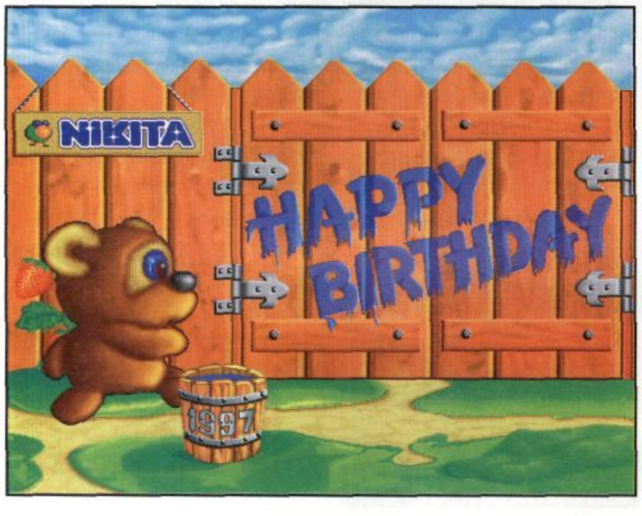
Задумались программисты никитинские. Слово надо держать, а то взрослый медведь растет, пора ему учиться уму-разуму. Подумали, пообсуждали и решили: а) будешь ты у нас не под MS-DOS жить, а под Windows 95 (я вначале испугался, зачем мне столько окон, но ребята сказали, что Твиггеры-кроты живут и ничего, я и согласился); б) музыку, говорят, аудиотреками пустим, по всему лесу слышно будет (опять же на кротов кивают); в) школу тебе, говорят, построим, будешь там русские и английские слова учить, и чем больше выучишь, тем больше подарков на День Рождения получишь. В общем, сговорились мы — и закипела работа...



И как же красиво все стало, вы не поверите! Домик мой стал еще лучше, лес — еще красивее, а уж школа какая появилась — просто загляденье: на стене картинки висят, "темы" называются, в каждой теме — еще много-много картинок, я столько всего узнал, только вот экзамена немного боюсь...

А вы, ребята, придете ко мне на новый "День Рождения"?

От редакции: в начале февраля компания "Никита" отправила в производство ремейк своей, пожалуй, самой удачной "обучалки" "День рождения"...



ДОРОГА СЛАВЫ

Вы никогда не задумывались над тем, как создаются хорошие игры? Полагаем, это не так трудно, как кажется. Чтобы развлечение понравилось, необходимо всего лишь сыграть на слабостях юзера, коими он, как любой человеческий индивидуум снабжен сполна. Открываем любимый Словарь русского языка имени Сергея Ивановича Ожегова на произвольной странице. Ага! Вот и образчик: "Эгоизм – себялюбие, предпочтение своих, личных интересов интересам других". Этот человеческий порок настолько распространен, что было бы грешно его не заметить.

Авторы жанра Role-Playing, вероятно, так и рассуждали. Любить себя? Превосходно. Немного переделаем и получим – "себя виртуального". Взяв за основу детские сказки (кто их не любит!), подкрепив сюжет тягой к насилию, замаскированной под борьбу между Добром и Злом, родители AD&D (Advanced Dungeons & Dragons) получили очень вкусную конфетку. Но все же главной приманкой для любителей RPG стала возможность создания собственного персонажа, личные качества которого выражаются цифрами. Действительно, так куда удобнее!

– Какая у твоего героя "скромность"?

– Шестьдесят пять, а что?

– Так ты еще хлюпик! Вот у моего...

Словом, игрок отчаянно кромсает врагов не столько для того, чтобы просто победить, но во имя совершенствования собственного виртуального Я. Естественно, что после измельчения в ничто нескольких армий летучих мышей, крыс и скелетонов, персонаж значительно повышает "честность", "мудрость" и обязательно "любовь к природе". Так сделаны почти все RPG. Доводить "до ума" своего Героя надоедает не скоро, тем более, что есть еще заклинания, которые надо искать, и волшебные предметы, кои необходимо отнять у их владельцев. К сожалению, графика и сюжет рано или поздно приедаются, а ваше полное одиночество в виртуальном пространстве сводит соревнование в "натренированности" героев к сравнению их характеристик по телефону.

В общем, система явно отстала от жизни. Впрочем, стоит проделать несколько пассов руками – и RPG спасена. Пусть каждый игрок сможет выбирать из трех классов воителей, а набор необходимого "опыта" будет отмечаться повышением в классе. Если столкнуть занумерованных искателей приключений в сети, а лучше – в "Интернете", и снабдить их произвольно "генерящимися" лабиринтами со случайно разбросанными по ним врагами, а также общим могучим недругом, то из этого удивительного винегрета может получиться Игра Года. Именно так случилось с ***Diablo****. Не верите?*



Бог его знает, руководствовалась ли Blizzard подобными рассуждениями при создании Diablo. Да и не важно это — результат превзошел все ожидания. Над игрой трудились безумно одаренные люди, наделенные к тому же удивительно тонким вкусом. Графика, звук, музыка, сюжет — все сливается воедино, составляя Атмосферу игры. Diablo насквозь пропитана мрачным, угрюмым, романтичным и манящим средневековьем. Сев за игру однажды, вы перестаете существовать в нашей реальности. Вас без остатка затягивает в уникальный мир, созданный Blizzard'ом. Когда же вы снова приходите в себя, то обнаруживаете, что прошло уже десять часов, у вас очень болит голова, мышь судорожно зажата в руке и... вы лихорадочно думаете, как справиться с той толпой Soul Burner'ов, что навалилась на вас в 14 уровне...

Ритуальная песнь о "Буране"

С чего начать исповедь погубленного Дьяволом человека? Пожалуй, с рассказа о графике. Так будет проще. Сразу описав этот шедевр изобразительного и программистского искусства, мы сможем более не отвлекаться на столь соблазнительную тему. Графический engine Diablo — все-таки одна из главных причин головокружительного успеха игры. По чести говоря, он просто уникален. Вид изометрический, три четверти, фиксированный. Самым близким подобием Diablo в этой части является, пожалуй, Crusader от Origin (игра сама по себе превосходная). Только вместо офисов и прочих помещений, размалеванных в яркие цвета, Blizzard удивляет игрока тщательно подобранной мягкой палитрой и отлично сработанным освещением. Постепенно спускаясь все глубже, вы перемещаетесь из прохладного полумрака подземелья в освещенные оранжевым сиянием лавы пещеры или пропитанные кровью и страхом коридоры самого Ада.

Музыка сопровождает вас везде. Мелодия расскажет, где вы находитесь: ленивый перебор гитарных струн — вы отдыхаете в деревушке; тревожные гулкие звуки невидимых барабанов — и вы осторожно пробираетесь по узким мостикам через реки лавы; пронзительный хор — это могут быть только души мучеников в аду.

Несмотря на сложную систему построения уров-





ней, стены комнат и лабиринтов не будут препятствием вашему взору, ведь как только между вами и героем появляется какой-либо предмет, будь то стена или колонна, он (предмет) тут же становится *полупрозрачным*. В результате — полная свобода действий. Ничто не помешает вам видеть полную картину происходящего. Спрайты героя и монстров прорисованы с потрясающей педантичностью. Меняя кольчугу, оружие или щит, вы тут же заметите, как соответствующим образом трансформируется модель героя. Это очень удобно, особенно в multiplayer-игре. Вспомните, как вам хотелось знать, какой защитой и каким оружием обладает ваш противник в DOOM'е! Если приступы нарциссизма не перешли у вас в особо тяжелую стадию, то вы наверняка заметите и отметите качество внешней "отделки" монстров. Вдобавок, каждый из них имеет уникальные повадки.

Diablo может похвастаться и спецэффектами. Каждое заклинание имеет внешнее (визуальное) проявление, и вы легко сможете его опознать. Изображения же *огня и молнии попросту* не имеют себе подобных.

Да! Осталось лишь добавить, что игра идет исключительно под Windows 95. А сделать такую красоту, преодолев все преграды, поставленные коварным Microsoft'ом, — это подвиг вдвойне (x2).

Соло или хор?

"Какой подвиг? Какой герой? Какие заклинания?!" — Кажется, сейчас у некоторых читателей начнется истерика. Знаю, я был немного непоследователен. Причиной тому — избыток впечатлений. Кроме того, как вы помните, Бес попутал.

Итак, вы перед первой дилеммой: что выбрать в главном меню — "Single Player" или "Multiplayer". Отличия весьма существенны. Первый вариант является чисто одиночной кампанией: вы сражаетесь один против всей армии Diablo. Главное оружие — save game'ы. Игроку придется выполнять занудные quest'ы, чтобы помочь каждому из обитателей деревушки. По окончании этих Геркулесовых подвигов вы удостаиваетесь чести сразиться с самим Diablo, убить его и посмотреть мультфильм. Все. Игра закончена. Game Over. Конец. Finita la comedia. Захотели поиграть с другом? Не выйдет! Ваш тренированный герой навеки остался в графе "Single Player"! Вы никогда не *вызволите его оттуда*.

Как вы уже догадались, приведенный вариант игры в Diablo не считается приемлемым для настоящего воина. Дело в том, что Multiplayer содержит в себе не только все возможности одиночной игры, но много, много больше! А главное, вы по-прежнему можете играть в одиночку, не нуждаясь в "Интернете", сети или модеме (выбираем Multi Player, Modem или Direct Connection, затем Create a game). Первое и главное преимущество этого единственно верного из режимов — полное отсутствие save game'ов. Только в этом случае вы начинаете ощущать опасность пребывания в подземельях! У вас нет страховки, лишь верный заколдованный меч, бронированная кольчуга и запас магической энергии. Вам не на что надеяться, кроме собственной ловкости, силы и сообразительности. Любите себя, берегите себя — и вы выживете! Наверное...

Вы настолько "круты" (натренированы), что Diablo не устоял? А как насчет уровней сложности Nightmare и Hell? Еще не пробовали?! Попытайтесь: почувствуете себя форменным новичком...

Таким образом, вам предлагается игра в три раза длиннее, нежели Single Player-версия. В том случае, если вас все-таки прикончат, не отчаивайтесь. В multiplayer-режиме никто не умирает! Вы лишь теряете все, что было на *вас надето* (весь inventory остается в сохранности), и возрождаетесь на собственной импровизированной базе, в деревушке. Подлечившись морально и физически, вы можете снова спуститься на отмеченный вашими останками уровень и отнять свои пожитки, попутно наказав обидчиков. Не в состоянии с ними справиться? Позвоните другу и попросите включиться в игру. Секрет multiplayer'а прост: вы запускаете свою машину в качестве сервера. В любой момент к вам может присоединиться приятель и помочь вам выжить. Или *умереть. Ведь Платон мне друг, но меч его дороже!*

В любом случае содержимое вашей котомки, накопленный вами опыт, выученные заклинания останутся при вас. Простое прохождение Diablo от начального мультфильма до заключительного перестает быть целью игры. Ваша задача — накопить опыт, стать сильнее, выучить как можно больше заклинаний — об этом и шла речь в самом начале рецензии. Словом, неужели вы не хотите иметь в распоряжении самого могущественного виртуального героя на планете Земля?

Кто есть who?

Теперь, когда вы, уважаемый читатель, наконец прониклись грандиозностью идеи Diablo, настало время выбрать свою специальность. В ассортименте три потенциальных спасителя человечества: warrior, rogue и sorceror. С воином и магом все очевидно: первый является воплощением насилия и выносливости, второй может стать адептом по части контроля над сверхъестественными силами. Воришкой почему-то оказалась женщина... Хотя, быть может, это и неплохо, ведь слабому полу многое прощается.

Чем герои отличаются? Самое очевидное — внешним видом. Ну а если не шутить — "изначальными" талантами, ограничением на развитие отдельных характеристик и коэффициентами. Сейчас поясню. Diablo не случайно считается RPG. Каждый герой имеет четыре основные характеристики: Strength, Magic, Dexterity и Vitality (сила, магия, ловкость (выносливость) и жизнеспособность). Каждый тип







начинает со своими параметрами: 30, 10, 20, 25 — у воина; 20, 15, 30, 20 — у вора, 15, 35, 15, 20 — у мага (максимальные цифры, соответственно: 250, 50, 60, 100; 55, 70, 250, 80 и 45, 250, 85, 80).

Как видите, у каждого свой конек. Существует еще пара очень важных характеристик: Health Points (жизненная энергия) и Mana (магическая энергия). HP напрямую зависит от Vitality, а Mana от количества Magic. Повышая свой класс (level) посредством приобретения необходимого количества experience-очков, игрок каждый раз получает 5 "призовых" баллов, которые может добавить к любой из четырех характеристик героя. Интересно, что на одно очко в графе Vitality и Magic у воина приходится 2,8 очка жизненной энергии и 1 магической, у вора — 2,25 и 1,5, у мага — 1,5 и 2.

Таким образом, нетрудно заметить, что warrior обладает наибольшим количеством "здоровья", маг не имеет себе равных по запасу маны, но оба они могут лишь позавидовать armor-классу (степени защищенности от ударов) и вероятности нанесения удара (графа "to hit") воришки. Кроме того, последний персонаж является непревзойденным стрелком из лука. Словом, Робин Гуд в юбке.

Зачем останавливаться на всей этой арифметике так подробно? Перво-наперво, вы можете понять, насколько сильно отличаются друг от друга персонажи Diablo. Зная основные черты каждого из трех типов, читателю не придется расстраиваться, начиная игру заново с другим героем.

База

Игра начинается в небольшой деревушке, ставшей местом паломничества для многих вояк. Они стекались сюда со всех концов света, вооруженные до зубов и готовые ко всему. К несчастью для них, никто не мог предусмотреть вероятности того, что в подземельях, глубоко под деревней, их будет ожидать сам Diablo, Повелитель Ужаса. Войдя в помещение, некогда служившее церковью, а ныне оскверненное языческими обрядами, герои исчезали бесследно.

Поселение будет служить вам постоянной базой, где вы сможете восстанавливать силы, идентифицировать найденные магические предметы, торговать ими, а также покупать все необходимое для дальнейших сражений. Деревушка является нейтральной зоной: нельзя драться, не действуют все заклинания (кроме Heal (Врачевание).

В Multiplayer'е игрок может попасть на начало любого подлабиринта — их всего четыре, не считая уровня #16, где обитает Diablo: Dungeon, Catacombs, Caves, Hell (уровни 1, 5, 9 и 13). Это удобно: можно не только выбрать наиболее подходящий по сложности этап, но и сохранить время, значительно укоротив путь до логова Темного Брата. Труженикам-одиночкам такого подарка никто не сделает. Они открывают новый вход в подземелья, лишь найдя соответствующую лестницу на уровне. А кто говорил, что будет легко?..

Оказывается, поговорку "Лень — двигатель прогресса" знают по всему миру. Вот, к примеру, творцы из Blizzard'a. Им очень не хотелось проектировать уровни для игры — теперь этим занимается компьютер. Лично. Каждый раз, когда вы начинаете игру, умная машина придумывает новые 16 этажей, чтобы вы, не дай Бог, не заскучали. Тем же способом формируется команда противника: определяется, какие именно виды монстров будут обитать на данном этаже, задаются их Hit Point'ы, иммунитеты к магии, количество особей на уровне и их расположение. Вероятность того, что подряд попадется один и тот же уровень, примерно равна вероятности возникновения разумной жизни на планете Нептун.



Аркада

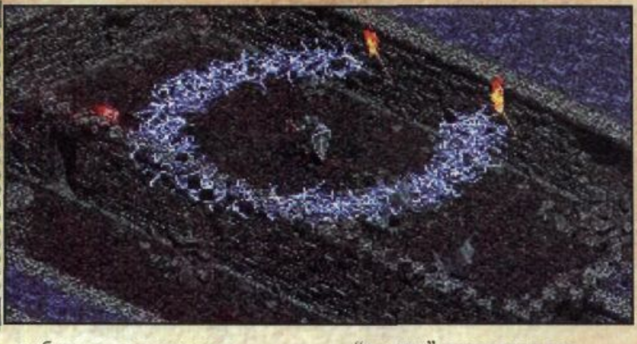
Мы в подземелье. Осмотревшись и немного побродив окрест, вас начинает терзать смутная догадка. Да, да! Игра очень сильно смахивает на... АРКАДУ! К сожалению, в обиходе это слово имеет несколько обидный характер, и у меня не повернется язык осквернить им Diablo. Поэтому будем называть игру коротко: аркадно-стратегическая RPG.

Итак, ваше главное развлечение на уровне — перебить всех врагов. Так как каждый неприятельский "подвид" имеет свои преимущества и недостатки, игроку придется выработать определенную тактику ведения боя с тем или иным монстром. С warrior'ом все очевидно: с громким "УРА!" вы бросаетесь на приспешников тьмы и начинаете рубить, резать, кромсать и шинковать. Тот же способ справедлив и в отношении rogue. Девушка очень ловко использует лук как на больших расстояниях, так и при стрельбе в упор.

Для мага такая тактика неприемлема. Рукопашный бой для него — верная смерть. К тому же любое оружие в его руках будет лишь жалкой игрушкой по сравнению с боевыми заклинаниями. В Diablo их три разновидности: огонь, молния и магическое воздействие. На начальных этапах монстры либо не защищены от волшебств (любых) вообще, либо имеют иммунитет лишь к одному из трех видов. Задача мага — как можно быстрее распознать уязвимые места врагов (желательно до того момента, когда они приблизятся для рукопашной). Для каждого истребляемого вами вида ведется счет, регистрирующий количество упокоенных монстров. Набирая определенное число frag'ов, вы сможете видеть HP врага и его иммунитеты. Помните, что каждый уровень — это новые монстры, а значит — ваш замечательный счетчик обнуляется.

Если первичной задачей игрока станет искоренение зла, то на почетное второе место может претендовать лишь пополнение Закромов Родины, то есть содержимого







собственного кармана. Вернее, котомки. Ваша авоська — еще одна интересная особенность Diablo. В отличие от традиционных RPG, здесь вы не обнаружите лимита на вес: лишь ограничения на размеры. Ваш рюкзак аккуратно размечен на сектора. Каждый предмет занимает определенное количество квадратов. Кольца, амулеты, кучки денег, эликсиры, свитки — по одному. Мечи, палицы — по три, причем по вертикали. Оно и понятно: вряд ли вам захочется сворачивать клинок в трубочку... Все остальное оборудование занимает по шесть квадратов (2x3). Идея великолепна. Непонятно лишь, почему игрок не может разместить свою запасную кольчугу горизонтально, а не вертикально...

Итак, чем будем набивать тару?..

Оборудование

Вооружение и защита в игре поделены на три типа: обычный, магический и уникальный. Первый тип обладает лишь базовыми свойствами: кольчуги, шлемы и щиты поднимают ваш Armor Class, любое оружие повышает силу удара. У каждого предмета существует несколько подтипов. К "мечам" относятся все клинки — от простого ножа до огромного двуручного меча. Они отличаются по силе удара, запасу прочности и предъявляемым к характеристикам героя требованиям (для использования того или иного предмета от вас могут потребовать определенного уровня Strength, Magic или Dexterity). Аналогично отсортированы топоры, палицы и боевые шесты. Кольчуги, шлемы и щиты также имеют немало разновидностей.

Магические аксессуары, называемые Premium Items (у кузнеца), прибавляют к базовым характеристикам вещей один или два эффекта. Такой предмет может обладать как положительным, так и отрицательным влиянием на хозяина. Список характеристик героя, на которые могут воздействовать магические объекты, очень велик. Начнем с того, что такое оборудование действует лишь в том случае, если оно не лежит праздным грузом в рюкзаке, а надето на вас (либо зажато в руке). Абсолютно гениальной находкой авторов стало создание двух таблиц эффектов — префиксы и суффиксы. Например: GODLY shield OF THE STARS (+180% armor, +11 all attributes, 14 armor class). Расшифруем: за основу взят щит, обладающий 14-м уровнем AC. Приставка GODLY увеличивает эту цифру на 180%, а суффикс OF THE STARS повышает все основные характеристики героя на 11 очков. Теперь представьте себе: существует обширный список базовых вещей, а также солидный запас префиксов и суффиксов. Получается воистину огромное количество абсолютно неповторимых предметов! Великолепно!

Ну а что такое "уникальные вещи"? По сути дела, это то же магическое оборудование, но обладающее гораздо большим количеством "побочных" эффектов. Причем отрицательно действующие вещицы попадаются гораздо чаще. Почему они уникальны? Все просто — их нельзя купить в магазине (зато можно продать). В Single Player уникальными вещами обладают герои-монстры: это либо экзотические создания вроде Butcher'а или Skeleton King'а, либо "обычный" зверь, имеющий имя собственное и отличающиеся от серийных характеристики.

Отдельно выделим кольца и амулеты. Их тоже невозможно купить, хотя они относятся к классу магических объектов. Сами по себе эти штуковины не обладают никакими свойствами, зато наличествующие в них волшебные силы делают их наиболее привлекательной добычей. Зачастую они оказываются куда более полезными, чем самая лучшая кольчужка.

Магия

Все вышеперечисленное относилось исключительно к вещам физическим, ощутимым. Ими занимается магазинчик кузнеца, их достает хромоногий мальчишка (есть в деревушке и такой). Но существует еще один магазин — посвященный единственно магическим делам. У ведьмы вы найдете все необходимое для чародея: пергаменты с заклинаниями, книги, дающие возможность запоминать заклинания, эликсиры, помогающие восстановить Mana или поднять одну из четырех характеристик героя на очко, а также позволяющие купить или перезарядить волшебный посох.

Все это приводит нас к вопросу: чем характерно волшебство в Diablo? Волшебник может пользоваться магией в трех ее воплощениях: свитки дают возможность использовать даже те заклинания, которых вы не знаете. К несчастью, все они одноразовые. Далее идут посохи — еще один заменитель настоящего искусства. Любое подобное оружие имеет ограниченное количество зарядов указанного заклинания. Маги могут перезаряжать посох собственноручно, остальным же приходится обращаться за помощью к ведьме. И, наконец, книги. Прочитав один такой томик, описывающий определенное заклинание, вы запоминаете его. Зная заклинание, игрок может использовать его бесконечное количество раз. Единственное ограничение — запас магической энергии, который приходится постоянно пополнять.

Существует четыре уровня сложности spell'ов. Находясь в более высокой категории, заклинание не только является более дорогим (речь о стоимости книги), но и более мощным, эффективным. Выгода применения настоящей магии еще и в следующем: оказывается, прочитав новую книгу, касающуюся уже знакомого вам заклинания, вы совершенствуете свое умение в его использовании. Spell Level каждого волшебства может лежать в пределах от 1 до 15. Поднимая уровень spell'а, вы





увеличиваете его силу и уменьшаете расход энергии.

Тактика

В Diablo очень детально продумана техника боя. Наносящий первый удар получает преимущество. Дело в том, что вместе с уменьшением HP жертва (ею можете стать и вы) на несколько мгновений теряет контроль. Зачастую этого достаточно для нанесения следующего пинка. Если у вас очень быстрый удар, что зависит от Dexterity, или у жертвы очень плохая реакция, то вы можете выполнить целую серию, завершающуюся смертью противника. Другое дело, если на вас нападет сразу несколько монстров. Тогда, даже если вы ловко обхаживаете одного из них, остальные смогут прервать вашу комбинацию.

Слово предостережения: потеря контроля означает не только невозможность ответить ударом на удар, но и уменьшение ваших шансов отступить. Начинающим экзорцистам (изгоняющим дьявола) не советуется бросаться на толпу врагов именно по этой причине. Попав под перекрестный огонь, вы сможете лишь умереть, причем очень быстро. Как справиться с подобной ситуацией? Когда вас бьют уже восемь огромных зверюг — никак. Зато к такому повороту дел можно подготовиться заранее.

Обратим взоры к графе Armor Class в личной характеристике героя. Число, стоящее в ней, — наш главный козырь при защите от ударов. Чем больше AC, тем больше вероятность, что монстр, знакомя вас со своим оружием, промахнется. Более того, наличие хорошей защиты сможет погасить часть удара, приняв его на вашу кольчугу, щит и шлем. Кстати говоря, если у вас есть щит, то герой зачастую автоматически парирует им удары.

Хочется отметить и предельно упрощенный интерфейс игры. Нажатием левой кнопки мыши вы указываете либо местечко, куда должно отправиться ваше виртуальное воплощение, либо несчастного зверя, которого вы собираете "обижать". В последнем случае ваш вояка будет гоняться за осужденным до тех пор, пока не сможет нанести удар. Правая кнопка припасена для реализации выбранного вами заклинания. Все! Это почти полный перечень команд управления в Diablo. Впечатляет, не правда ли?

Multiplayer

Немного освоившись с управлением и "накачав" героя примерно до 10 уровня, можно попробовать multiplayer. Diablo допускает игру по модему вдвоем, использование нескольких (!) сериальных (порт RS-232) проводов (2-4 человека — такого еще не было) и игру по сети.

Впрочем, изюминкой стала сеть Internet-серверов Battle.net. Здесь собираются люди со всего мира, чтобы посостязаться друг с другом, а чаще всего — убить Diablo. Только что попавший на один из серверов сети игрок оказывается в chat-канале, где отдыхающие вояки обмениваются информацией, предложениями и угрозами. Каждый из них имеет свою визитную карточку: тип персонажа, его/ее имя и уровень. У некоторых "фотографий" есть крохотные красные точки, говорящие о том, сколько раз данная персона убила Врага. Предел — три точки — соответствует количеству уровней сложности в игре.

Если вы все-таки смогли отвлечься от бесед и вспомнили, что явились в "Интернет" сражаться, то можете либо начать новую игру, либо присоединиться к уже существующей. В последнем случае кроме названия игры вы получите все ту же карточку организатора, а также уровень сложности. Интересно, что, опасаясь за здоровье игрока, компания Blizzard сделала ограничения на вход в Nightmare и Hell: вы сможете играть на этих уровнях сложности, лишь достигнув 20 и 30 уровня соответственно.

Войдя в игру, вы получите информацию о том, кто на данный момент в ней находится. Бывает и так: организатор канала давно ушел, но игра продолжается до тех пор, пока в ней остается хотя бы один пользователь.

Еще один занятный факт — вы можете изменять "отношение" своего персонажа к игрокам в любой момент. Deathmatch-положение приравнивает остальных персонажей к монстрам, тогда как Cooperative не позволит вам врукопашную атаковать товарища по оружию. Авторы позаботились о том, чтобы всегда можно было определить, кто убил того или иного игрока — монстр или человек. Если человек (их в сети называют PKiller'ами — player killer), то где-нибудь обнаружится ухо (!) убитого. С другой стороны, победивший на дуэли всегда может доказать свой выигрыш.



В заключение — о безопасности игры. Blizzard приложила немалые силы, чтобы multiplayer-игру было труднее "сломать". Явных save game'ов в multiplayer не существует, а информация об игроке зашифрована и спрятана. Умные люди из Blizzard пожертвовали даже удобством пользователя, возможностью делать backup героя. Они рассуждали верно: допустим, вы сделаете копию героя, затем войдете в multiplayer-игру вместе с другом и оставите все свои пожитки под его присмотром; скопировав обратно backup-файл, вы вернетесь в игру и... вуаля! — у вас стало вдвое больше денег, удвоилось и количество ваших предметов!

Словом, авторы потратили немало времени, чтобы сделать игру максимально интересной. Такой она и получилась! После месяца (!) каждодневных баталий, Diablo все еще привлекательна. А это показатель. Отсюда и оценка (честно говоря, самая высокая из всех, которые я когда-либо ставил).

— Александр Вершинин

P.S. Игру все-таки "сломали"! Но обманщики легко опознаются: 49 уровень, а вы никогда не убивали Diablo?! Вы не совсем честны, батенька!..

Системные требования:
486/100, 8 Мбайт. RAM, 2-скоростной CD-ROM, 10 Мбайт на HDD, Windows 95, мышь

Diablo

★ Blizzard

99% ГРАФИКА

99% ЗВУК

99% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

99%

Game EXE НАШ ВЫБОР

Diablo: магические заклинания

Уровень 1

Firebolt (магия огня)
Небольшой "комок" огня, запускаемый в противника. Самый мощный spell первого уровня. С увеличением опыта импровизированный снаряд летит все быстрее, а броски становятся все более точными.

Charged Bolt (магия молнии)
Маленькие молнии в виде "снежинок", по нескольку штук выбрасываемые магом. Особенно эффективны на начальных этапах.

Holy Bolt (боевая магия)
Заклинание, используемое специально против скелетонов. На остальные формы живности влияния не оказывает.

Healing
Абсолютно незаменимый spell. Первое, что должен выучить любой воин, попавший в мир Diablo. Как вы уже поняли, заклинание восстанавливает HP героя.

Heal Other
Заклинание позволяет лечить партнеров по multiplayer-игре.

Inferno (магия огня)
"Облако" огня, выдыхаемое волшебником. Способно воздействовать сразу на нескольких монстров.

Уровень 2

Fire Wall (магия огня)
Чрезвычайно действенное заклинание. Маг воздвигает стену огня, которая стоит на пути неприятеля. Несколько рядов этого заклинания могут уничтожить практически любого монстра. С увеличением опыта стена становится длиннее и остается на месте значительно дольше.

Telekinesis
Полезный spell, позволяющий уворовывать вещи на расстоянии. Просьба не беспокоиться — заклинание не действует в multiplayer-режиме в деревушке. Именно поэтому вся торговля происходит только на поверхности.

Lightning (магия молнии)
Один из самых используемых spell'ов. Молния, выпущенная магом, не исчезает при попадании в цель, а продолжает свой путь, круша все подряд. Заклинание не очень мощное, но и особых затрат маны не требует.

Town Portal
Еще одно ключевое заклинание. Town Portal создает магический портал, переносящий героя в деревушку, в любом месте подземелья. Портал закрывается, когда его хозяин проходит по нему из деревни в катакомбы. Незаменим для срочной эвакуации. Опытные бойцы не дерутся на уровне без установленного где-либо портала.

Flash (боевая магия)
Одно из самых мощных заклинаний в игре. Создает вокруг пользователя кольцо, заживо изжаривающее всех, кто стоит вплотную к магу.

Stone Curse (боевая магия)
Заклинание парализует объект, делая его неподвижным и абсолютно беспомощным на некоторое время, зависящее, кстати, от уровня этого spell'а. Очень полезно в борьбе с героями-монстрами.

Уровень 3

Phasing
Очень дешевый (по мане) spell. Переносит волшебника в произвольную точку лабиринта недалеко от исходного места.

Mana Shield
Заклинание, которое обязан знать каждый Sorceror. "Переводит" Mana в HP, которых так недостает магу. При ударе маг теряет не здоровье, а магическую энергию.

Elemental (боевая магия/магия огня)
Вызывает элементала, духа одной из Стихий. Обладая собственным разумом, elemental отправляется на поиски ближайшей жертвы. Очень мощное заклинание.

FireBall (магия огня)
Наилучший образчик этого вида магии. Маг испускает невероятно мощный сгусток огня, который, взрываясь, ранит окрестных зверюг.

Flame Wave (магия огня)
Аналог Fire Wall. В данном случае огненная стена движется, удаляясь от мага.

Chain Lightning (магия молнии)
Как и Fireball, является лучшим заклинанием в своей области. Традиционно не очень мощное заклинание, но: 1) одновременно выстреливает столько молний, сколько "чувствует" монстров; 2) обладает всеми свойствами обычного Lightning'а; 3) самонаводится.

Guardian (магия огня)
Маг вызывает в указанном месте гидру, атакующую Firebolt'ами противника. Чудовище действует абсолютно независимо от волшебника.

Уровень 4

Golem
Маг призывает на помощь силы Земли. Огромный golem (дух Земли) нападает на всех, кто враждебно настроен к магу. Заклинание затрачивает огромное количество Mana.

Teleport
Phasing является разновидностью Teleport'а. Это заклинание переносит хозяина в указанное им место.

Bone Spirit
Вызванный дух отнимает у жертвы 1/3 жизненной энергии.

Blood Star (боевая магия)
Заклинание позаимствовано у Soul Burner'ов. Магический сгусток энергии наносит противнику серьезный ущерб.

Стратегии

<M.A.X.>
<Wages of War: The Business of Battle>
<Sid Meier's Civilization II: Conflicts in Civilization>
<Lords of the Realm 2>
<Command & Conquer: Red Alert>

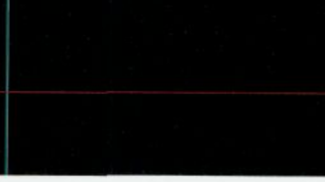




M.A.X. "Похоже, компания Interplay решила ступить на новую почву — почву стратегии, замешанной на научной фантастике, почву, щедро удобренную симпатичными новшествами..."



Wages of War
"...безусловно, одна из тех игр, которых ждут. Ждали ее и мы. А наконец сев за нее, тут же нашли подтверждение своим старым "подозрениям" в глобальных пересечениях со всенародным хитом Jagged Alliance, который, впрочем, остался далеко позади."



Lords of the Realm 2
"...сидя в огромном замке с шестью сотнями солдат за пазухой, чувствуешь себя настолько безнаказанным, что в голову может прийти даже такая наглая мысль: а не "сделать" ли мне Самого Огородникова?.."

Кикабидзе с бомбой






27-Й ВЕК... ВЛАСТЬ В Галактике захватила (как всегда) зловещая (как всегда) Империя (как всегда). Контролирующая драгоценные водные ресурсы, без которых жизнь неминуемо погибнет, она создает страшное оружие, способное в мгновение уничтожать целые миры (гигантская соковыжималка?).

Но вот на одной из планет в раздираемой войной системе Strata потерпел крушение корабль с ученым, от которого зависит, сумеет ли Империя закончить разработку сверхоружия. Ваша задача состоит в том, чтобы успеть пробиться через вражеские заслоны к месту аварии и прибрать к рукам исследователя раньше, чем это сделают имперские силы.

Таков вкратце сюжет игры **Dark Reign: The Future of War**, которая, как обещают сотрудники Activision, станет в нынешнем году тем, чем в 1996-м стал для нас WarCraft 2. То есть *самой любимой игрой*. И пусть это заявление выглядит несколько хвастливо, однако, судя по всему, кое-какие основания для подобного "оптимизма" у создателей есть. Так, Ron Millar, главный дизайнер проекта, перешел в Activision из Blizzard'а — специально для того, чтобы работать над этой игрой. В Blizzard'е же он "заведовал" графикой в таких проектах, как WarCraft 2 и Diablo, а также участвовал в создании выходящего в марте StarCraft'а.

Компания-разработчик, доселе никогда не занимавшаяся стратегиями в реальном времени, затратила больше года на создание engine, который смог бы составить достойную конкуренцию, а в чем-то даже и превзойти "движок" WarCraft'а. Случится ли это, или очередной "убийца" великой игры канет в безвестности, выяснится уже в конце зимы — начале весны.




О главном: в Dark Reign будет напрочь отсутствовать разрешение 320x200. Да, сейчас этим мало кого удивишь, но где вы видели real-time-стратегию с полностью трехмерным ландшафтом, в котором прекрасно себя чувствуют холмы и ложбины, где после взрыва в земле образуется воронка? Впервые среди игр этого жанра радиус видимой территории будет меняться в зависимости от высоты точки, на которой вы находитесь. Войска, кстати, тоже будут полностью трехмерны и смогут двигаться в любом направлении. Unit'ы будут обладать такими возможностями, как регулирование поведения во время битвы (оборонительное, агрессивное и т.д.), прокладка маршрута движения (чтобы одновременно атаковать врага с нескольких сторон), засылка в неприятельский тыл отрядов кикабидзе (то есть камикадзе), вооруженных маленькими атомными бомбами.

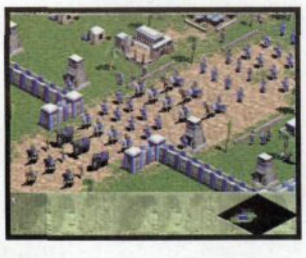
Так как в Dark Reign, безусловно, будет multiplayer (до 8 человек по LAN'у и до 4-х по Internet'у), возникает резонный вопрос: что нового было придумано в этой, наиболее значимой, области? То, что multiplayer будет намного веселее, чем раньше, становится ясно уже из вышеперечисленного, но вдобавок ко всему, в Dark Reign появились доселе невиданные опции, написанные специально для этого режима игры. Так, любители объединяться против общего врага будут рады возможности обмениваться ресурсами, деньгами и даже войсками. Кроме того, можно будет давать информацию о расположении армии противника, просто показывая союзнику свою карту.

Минимальные "железные" требования игры: Pentium 90, 16 Мбайт RAM и 2-скоростной CD-ROM.



Эльфы как партизаны

МНОГО-МНОГО ЛЕТ ТОМУ назад, когда миром правили мудрые эльфы, люди задумались: а чем мы хуже? Невинная мысль, разумеется, привела к бесчисленным сражениям и стычкам, в ходе которых эльфы были свергнуты, а их место заняли наши уважаемые предки. Inioch, предводитель эльфов, был казнен. Эльфы, оставшиеся в живых, разделились на две части: одни простили людей и стали жить с ними в мире, а другие — Темные Эльфы — решили реанимировать коварно убитого короля Inioch'а и отвоевать все потерянное. Ваша цель — воплотить на деле чаяния эльфов-партизан и наказать смертных дикарей...



Все эти волшебные страсти развернутся ближе к лету, когда компания Epic Megagames выложит на магазинные полки свою новую игру **Age of Wonders**.

Если мыслить стереотипами, то Age of Wonders, по всей вероятности, будет представлять собой некую смесь Master of Magic и Heroes of Might and Magic II. И вот почему. Во-первых, отряды, которыми вам придется управлять, как и в HMM2, будут возглавлять герои, коих придется нанимать и обеспечивать войсками. Воинство, в свою очередь,



Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ*** *и* ***Алексеем ПЛАТОНОВЫМ***.

придется натравлять на вражеские города и замки. По словам авторов игры, битвы будут происходить на манер Master of Magic, то есть игрок будет наблюдать сражение и управлять армиями, глядя на них сверху-сбоку. Обилие заклинаний и монстров обеспечат то разнообразие, которого обычно так не хватает в подобных играх.

Ну и конечно, повсеместно будут лежать, оставленные неизвестно кем, артефакты и сокровища, а карты будут иметь подуровни (заброшенные рудники, катакомбы и т.д.). Одиночная часть Age of Wonders разделена на четыре эпизода, в каждом из которых вы обнаружите по три сценария. Multiplayer, без сомнения, присутствует и обещает скрасить жизнь четырем смертным.

Age of Wonders пишется под Windows 95 и будет иметь качественную 16-битную графику. Системные требования вполне приемлемые: 486/66, 8 Мбайт RAM и 2-скоростной CD-ROM.



Возвращение во Вселенную

НУ КТО, СКАЖИТЕ НА милость, еще не пробовал основать пару-тройку планетарных колоний и не воевал с упрямо сопротивлявшимися наступлению цивилизации инопланетянами? Верно, таких нет! Надоело? Погодите, грядет что-то свеженькое: Megamedia Corporation совместно с Dreammedia Productions готовит к выпуску новую стратегическую игру **Star Nations**.





Действие, как становится ясно уже из названия, будет разворачиваться во все том же, давно ставшем родным, безвоздушном пространстве. Подобных игр, позволяющих вам испытать свои силы в эпоху повальной колонизации планет, как уже было замечено, выпущено немало, но Star Nations отличается от прочих. Начнем с того, что на первое место здесь выходят именно дипломатические отношения между разумными существами Галактики. Вне всякого сомнения, вам придется регулировать работу базы, следить за настроением населения, создавать армии и флотилии, состоящие из вами же сконструированных кораблей (игра будет снабжена соответствующим редактором).

Средства для строительства новых поселений, разумеется, придется добывать в поте лица, собирая с бедного населения налоги. Но денег всегда не хватает. Для решения этой проблемы в SN предусмотрена возможность ведения торговли, причем не только легальной (вы им бусы — они вам плутоний). Не стоит забывать и о науке, без развития которой победить будет трудно.



При желании в роли злобного гуманоида, с которым вам придется сражаться, сможет выступить другой homo sapiens. Да не один — в Star Nations смогут играть до 8 человек по сети и "Интернету".

Игра будет использовать технологию Direct3D и выйдет исключительно под Windows 95. Развитию сюжета поспособствует видео, в котором играют настоящие голливудские актеры (какие — пока секрет). Музыкальное сопровождение, написанное профессионалами, тоже обещает избавить нас от огорчений...



Побег из Галактики

НАБЛЮДАТЬ ЗА РАЗВИТИЕМ того или иного жанра порою очень интересно, и пытливый исследователь способен подметить необычные тенденции. В то время, когда военно-стратегические игры все больше склоняются к real-time-варианту Red Alert'а или WarCraft'а, стратегия космическая упорно держится за привычные "ходы" (имеются в виду turn based-игры). Конечно, были одиночки-экспериментаторы — вроде Accolade с ее феноменальным Star Control. Однако помощь, как обычно, приходит с абсолютно неожиданной стороны: фирма 3DO заявила о работе над проектом **Galactic Conquest**.

Дело в том, что когда-то Вселенную-Которая-Была-До-Нас населяли десятки могущественных рас. Но внезапно звезды устали светить, и цивилизации встали перед лицом полного уничтожения. Лишь один народ сумел уйти от злодейки судьбы. Использовав огромный портал, ребята скрылись в неизвестности. На месте старого мира возник новый, Земля стала теплым шариком, появились динозавры... Дальнейший ход событий широко известен.

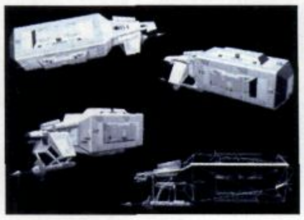
К несчастью, история склонна повторяться, и теперь уже нашей Вселенной грозит аннигиляция. Чтобы отложить не очень-то чаемую кончину, земляне вынуждены отправиться в Последний Крестовый Поход, цель которого —



отыскать желанный портал и смыться подальше от Млечного Пути. Сбежать сможет лишь одна раса, места для второй не существует.

Игра во многом похожа на SC3: красивая графика, насыщенная сюжетная линия, аркадные элементы... И все это дает (о чудо!) стратегическую игрушку. Необходимо заметить, что на этом сходство заканчивается. В отличие от Star Control'a, Galactic Conquest рассчитан больше, чем на одну игру. Во-первых, здесь действуют несколько рас, и пользователь волен выбрать ту, которая на вкус и цвет. Кроме того, предусмотрительные разработчики предоставили возможность соревноваться сразу нескольким игрокам в их борьбе за выживание. Вполне закономерно, что в каждой игре расположение артефактов будет разным. Кажется, 3DO не забыла ничего: в игру включены и космические баталии, и тщательно разработанные кампании, и даже тонкие дипломатические интриги с инопланетными расами, общение с которыми вам вряд ли наскучит. Исследуя планеты, игрок будет натыкаться на незнакомые расы, находить древние реликвии, каждая из которых может не только помочь, но и сурово навредить.

Всего в GC насчитывается около 100 артефактов, но лишь 10-12 из них будут находиться в одной игре. В конце концов вы должны обнаружить странное устройство, называемое Ключом, — лишь оно сможет открыть заветный портал. На вашу беду, мерзкий артефакт обладает собственным разумом и будет нарочно избегать встреч с возможными хозяевами, перемещаясь с одной планеты на



другую, изменяя свою внешнюю форму и выкидывая прочие фортеля. Путешествовать по Вселенной очень интересно: не думайте, что свет сошелся клином на доступных игроку 4-5 расах: в глубинах космоса трудолюбивый юзер обнаружит еще 8 народностей, которые с нетерпением ждут встречи с вами.

Умение зажигать звезды

ВОИСТИНУ, НЕКОГДА ЧИСТО консольные фирмы целенаправленно давят на PC'шный рынок космических стратегий. В умах игроманов еще не успела утрястись новость от 3DO, как их ожидал следующий удар: фирма SegaSoft, перекупив проект у Gametek, готова выпустить новую космическую стратегию "в стиле МОО" — **Emperor of Fading Suns**. За красивым названием стоит не менее симпатичный сюжет, словно взятый (а может, так оно и



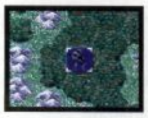
было?) из известного хита Фрэнка Херберта "Дюна".

...Человечество на краю нового кризиса. Эра Космической Империи закончилась, государство, более не управляемое железной рукой, развалилось. После многих лет хаоса появляется человек, которому было предначертано стать новым Императором. Но его убивают в момент коронации. Действие начинается вскоре после трагического венчания на царство, и вам отдается роль главы одного из Великих Домов (Атридес? Харконнен? — попахивает плагиатом!). Сообразительный читатель наверняка догадался, что необходимо сделать человеку в подобной



ситуации — захватить трон. Но это только начало пути! Императорский Табурет оказывается не столько удачей, сколько источником забот. Вам нужно справиться с могущественной Лигой Купцов (здравствуйте, Айзек Азимов!), Великими Домами, которые озабочены вашей неожиданной карьерой, Церковью, объявившей все технологии богохульством, а также парой инопланетных рас, зачем-то примчавшихся к границам вашего государства. В нагрузку к перечисленному что-то (или кто-то) заставляет окрестные звезды "выгорать" в ускоренном темпе (отсюда и название). Но не озадачивайтесь — игра создана на основе недавно вышедшей одноименной настольной RPG, и последняя из упомянутых проблем является ключевой. Кто знает? Может быть, вы научитесь снова зажигать звезды к 4-й или 5-й части игры?..

Игра пока не может похвастаться потрясающей графикой, но, что закономерно, возмещает это количеством отрядов и грудой информации, из которой ушлый сочинитель легко смог бы накропать несколько томов научной фантастики. Характеристики отрядов досконально продуманы и позволяют эффективно отличать их не только по внешнему виду. Как обычно, каждый из Домов обладает как положительными, так и отрицательными качества-



ми, уравновешивающими друг друга. Игрок сможет изменять их, подгоняя под себя выбранную Семейку.

Действо, подобное Emperor of Fading Suns, невозможно без дерева технологий. Обстоятельства требуют, чтобы оное было не только очень длинным, но и запутанным. К примеру, развивая какую-либо отдельную ветвь науки (пусть это будет ядерная физика), вы можете наткнуться на то, что не изобрели что-то простое (скажем, колесо). В результате вы не сможете построить передвижную пусковую ракетную установку, и ваши



подземные шахты будут уничтожены более смышленым противником.

К радости одних и недоумению других, игроку придется тратить значительное количество времени на грешной земле. Одним игра напомнит Civilization, а другим — Warlords. Но первое все-таки "горячее", ведь вам необходимо строить города, дороги, выращивать пищу и добывать ресурсы. В роли главы Дома, вы будете собирать налоги, платить войскам, а также заниматься одной из древнейших профессий, то есть политикой (змей-искуситель, как известно, был убедительно политичен).

Несмотря на уверения фирмы-изготовителя Holistic в непрерывном и тяжком труде, игра выглядит пока сыроватой. Невозможно точно предсказать дату ее выпуска, но, вероятно, это случится где-нибудь в районе весны'97.

Странный MAX, или Огонь, вода и мощные танки

*Похоже, компания Interplay решила ступить на новую почву — почву стратегии, замешанной на научной фантастике, почву, щедро удобренную симпатичными новшествами... И все это игра **M.A.X.**, или **Mechanized Assault & Exploration**. Самое любопытное, что коротенькая история этого продукта, который был выпущен примерно в середине января, уже полна жарких юзерских дискуссий, местами переходящих в рукоприкладство: у одних игра вызывает сплошь нежные и добрые чувства, другие всерьез считают ее очень неудачной и совершенно неиграбельной. Все вроде бы правильно: сколько людей — столько и мнений. Но... в данном случае позвольте не согласиться с этим расхожим утверждением, ибо M.A.X. действительно весьма и весьма противоречив...*

Сюжет у M.A.X. если и не банален, то весьма стандартен. Будущее, катастрофа, природные ресурсы истощены, жить стало скверно... Вывод: ищем другие миры. Естественно, с помощью новейших космических кораблей, бороздящих просторы Большой Вселенной. Но найти подходящую планету — лишь полдела. Ее надобно еще захватить и колонизировать. Для этого на поверхность спускается некоторое количество соответствующей техники, которая и должна заняться сооружением поселения под чутким руководством человеческого мозга в теле андроида. И только после этого на уже отстроенную и укрепленную базу прибывают представители вашего клана...

Вот, собственно, и все. Единственное, что затрудняет подобную деятельность — множество других кланов, которые, наряду с вашим, также не против поживиться свежей планеткой. Ну а аргумент в этих диспутах один — сила.







Engine

Очертим его плюсы. Главное и неоспоримое достоинство engine'a: в M.A.X., пожалуй, впервые использовано плавное масштабирование игрового вида. Вы вольны приближаться к объекту буквально вплотную или, напротив, удаляться настолько, что будет видна вся карта. Это ОЧЕНЬ удобно и к тому же чрезвычайно эффектно смотрится. (Впрочем, быть может, это достоинство только в моих глазах, которым упорно не нравится, когда игровой экранчик не дает возможности окинуть поле боя целиком, подумать над возможными тактико-стратегическими маневрами. В M.A.X. таких проблем просто не существует — играющий будет видеть то, что захочет, а значит, перед ним, как на ладони, будут все собственные юниты и силы противника...)

Приятные чувства вызывает и система on-line'овой помощи, которая хотя и не слишком гибка, но все же дает возможность разобраться в некоторых непонятных моментах.



А теперь о недоработках. Бесспорно, SVGA-графика мила, но уровень прорисовки объектов (зданий, юнитов и т.д.) оставляет желать много лучшего; плюс к этому — подкачала цветовая палитра ландшафта: бесконечные и какие-то "плоские" сочетания красно-коричневого и сине-зеленого иной раз способны вогнать в жестокую тоску.



При всем том, еще раз подчеркну, все очень профессионально, но как-то без души, что ли...



Turn-based или real-time?!

А вот это действительно интересно! M.A.X. позволяет выбирать между режимами игры real-time и turn-based.

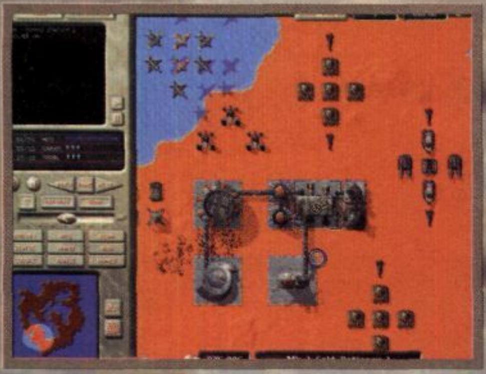






И оба, что характерно, реализованы довольно необычно. Начнем с real-time.

Выбрав режим реального времени, вы вскоре убедитесь, что... лучше бы этого не делали! Но авторы, похоже, придерживаются иной точки зрения. Суть данной "революционной" методы заключается в следующем: вы управляете своим юнитьем в реальном времени, но в пределах ОДНОГО ХОДА! Как такое возможно? Смотрите! Каждый unit, как обычно, располагает определенным количеством action-point'ов, которое он может использовать за один ход. Одновременно с компьютером вы беретесь за управление войсками, помня при этом, что запас ходов строго ограничен. Все бы хорошо, но на деле эта идея терпит сокрушительное фиаско. Представьте себе войска, преспокойно направляющиеся в сторону неприятельской базы. Вы делаете свой ход, и вдруг над вашими



бойцами материализуется целая эскадрилья вражеских самолетов, которая уничтожает вашу армию быстрее, чем вы успеете сообразить, что на вас напали. Когда же вы, наконец, понимаете весь ужас происшедшего, у вас не остается ни одного юнита, да и неприятель успевает рассеяться в неизвестном направлении... Отчего так? Прежде всего, оттого, что компьютер по определению проворнее любого самого



виртуозного мышкодержателя из плоти и крови.

А жаль. Если бы авторы более досконально проработали этот режим, он наверняка повернул бы игру в весьма интересное русло: игрок посылал бы подкрепление, выжидал, пока компьютер предпримет свои маневры, а затем смело шел в атаку, и т.д. Но все это, к несчастью, только мои предположения...

Turn-based отличается от real-time лишь тем, что вы делаете свой ход не одновременно с компьютером, а последовательно, друг за другом. Впрочем, некоторые неувязки имеются и здесь. У компьютера есть возможность экономить ходы, поэтому может статься, что действия будут разворачиваться по образу и подобию RT-режима.

Словом, как мне кажется, создатели M.A.X. сами не до конца осознали, что за огород они нагородили, совместив несовместимое. Вместе с тем, играть в режиме turn-based и можно, и нужно. Главное — вовремя забыть обо всех перечисленных неудобствах. Тем паче, что игра очень разносторонняя, и многое в ней само собой заставляет закрыть глаза на явные огрехи и некоторую "топорность" engine'а.

Игровой мир

Нет, определенно, M.A.X. — новаторская игра, поскольку здесь мы впервые встречаемся с множеством интереснейших жанровых решений, которые ранее почему-то никому не приходили в голову...

Действие начинается с того, что вам предлагается выбрать клан, за который вы будете играть. Каждый клан обладает определенными преимуществами. И хотя они главным образом сводятся к отличительным особенностям некоторых видов военной техники, само наличие кланов все же не может не радовать. После этого вам дается возможность укомплектовать свою стартовую базу. И здесь, как и повсюду в M.A.X.'е, есть свои плюсы и минусы. Перечень возможных военных юнитов (воздушных, наземных и морских), сухопутных охранных сооружений, основных зданий вашей базы ОГРАНИЧЕН И ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ КОНЕЧНЫЙ СПИСОК, ПОЛНОСТЬЮ ДОСТУПНЫЙ С САМОГО НАЧАЛА! Иначе говоря, все, что вы будете иметь в игре, можно разглядеть и приобрести с первых ее секунд. И никакого развития в этом смысле ждать не приходится, все известно наперед.

НО! Во-первых, число доступных видов техники весьма велико, во-вторых, каждый механизм обладает огромным количеством параметров, в-третьих, вы можете сами решать, какими эти параметры будут. Такого еще не было нигде! Пока только в M.A.X. игрок может создавать бесконечное число разнообразной техники, которое хотя и будет внешне задано наперед, зато по своим характеристикам неповторимо! Но к этому мы вернемся позднее, а сперва стоит посмотреть, что именно нам доступно.

Начнем с основных строений базы. Чем замечателен M.A.X., так это предельной сбалансированностью и реалистичностью именно хозяйственной части игры. Той части, что "отвечает" как раз за строительство и развитие базы. Сперва на поверхность планеты высаживаются несколько мобильных строительных комплексов, могущих соорудить практически любое здание. Но *прежде вам не*обходимы добывающие шахты: золото, топливо и железо — по вашему выбору. Топливо служит для питания энергетических генераторов, которые, в свою очередь, обеспечивают энергией всю базу; из золота "куются" деньги, позволяющие игроку закупать технику; железо необходимо при постройке юнитов... Связка "добывающая шахта + энергостанции" и является основным костяком вашей базы. К прочим основным строениям относятся бараки (жилье колонистов) и тренировочные центры. Ну а количество остальных зданий поистине огромно — начиная с заводов по производству танков/кораблей/самолетов и кончая охранными сооружениями. Не стоит также забывать, что все постройки должны быть соединены между собой специальными связующими звеньями...

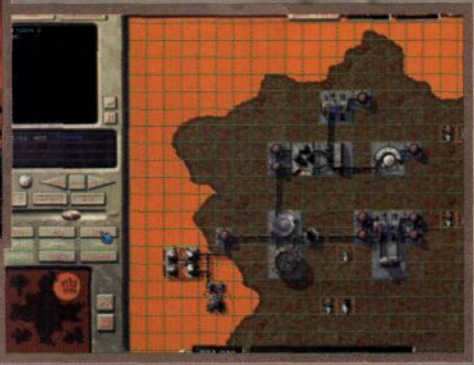
Соорудив некоторые основные здания, можно заняться созданием сильной армии. Число юнитов весьма велико, а сами они достаточно разнообразны. Так, военные юниты обладают следующими параметрами: атакующая мощь (Attack), количество выстрелов за ход











(Shots), дальнобойность (Range), количество боеприпасов (Ammo), броня (Armor), меткость (Hits), пространство, доступное для обозрения (Scan), скорость передвижения (Speed), стоимость (Cost).

Но, как уже говорилось, вся соль M.A.X.'a состоит именно в том, что вы сами вольны изменять данные параметры любого из юнитов ПО ВАШЕМУ ВЫБОРУ! Для этого есть два способа. Во-первых, вы можете просто заказать моментальное улучшение определенных характеристик конкретной техники — естественно, за соответствующую сумму. Второй вариант много дешевле, но зато требует больше времени. Он заключается в постройке исследовательского центра, который будет работать в заданном направлении. Как только открытие совершено, все ваши юниты определенного типа будут автоматически "проапгрейжены", а в дальнейшем вы сможете производить их с гораздо меньшими затратами. Надеюсь, не нужно объяснять, насколько это важно... Таким образом, играющий потенциально получает бесконечное количество разнообразной техники.

Еще одной особенностью игры является то, что число боеприпасов у ваших юнитов ограничено и имеет наглость быстро заканчиваться. Перезарядка требует сооружения специальных грузовых танкеров, производящих подобную "дозаправку" техники. Естественно, это можно сделать и на базе...

Юниты

Не рассказать о некоторых просто невозможно. Так, один из юнитов способен производить захват вражеской техники. Только представьте себе: под покровом ночи несколько боевых машин проникают на территорию базы противника, овладевают мобильными ракетными установками и... легко сравнивают базу с землей. Каково!

А вот еще: существует машина, создающая минные поля. При этом одна из ее разновидностей делает это на суше, а другая на море...

AI

Увы, это одна из самых слабых сторон игры. Даже на максимальном уровне сложности искусственный интеллект ведет себя... по меньшей мере, странно. Нет, он действительно "умнеет и мужает", уничтожить базу врага с каждым новым уровнем становится все сложнее, но вот дождаться нападения от компьютера — это скорее из области фантастики. Вы можете разгромить часть его базы, AI будет отчаянно сопротивляться, но напасть в ответ!.. Словом, ваш соперник очень и очень осторожен (если не труслив). Даже противно. И скучно.

Общие впечатления

Сразу же и неприятно удивляет возможность выбора времени, отведенного на ход, и количества ходов, необходимого для одоления миссии. Впрочем, сия странная опция может быть отключена, но все же, все же... Почему создатели предусматривают во вроде бы СТРАТЕГИЧЕСКОЙ игре ход на время? Для чего это сделано? Естественно, для multiplayer'a! Дабы ваш соперник не особенно задумывался, чтобы не слишком "тормозил". И в этом все дело! Создается твердое впечатление, что игра как раз и замышлялась в этом ключе. И, надо отдать создателям должное, здесь она стопроцентно удачна.

Но что есть M.A.X., когда вы играете соло? Про AI и не очень-то благополучный (при игре с компьютером) engine мы уже говорили. Но это, к сожалению, не все. По идее, в игре можно начать кампанию, которая состоит из 6 НЕЗАВИСИМЫХ миссий, выполнив одну из которых, вы переходите к следующей... Так вот, сами по себе эти миссии весьма однообразны и скучны! Кроме того, по абсолютно непонятным причинам, создатели игры, предусмотрев около 20 карт, на которых могут вестись боевые действия, выпустили из вида возможность генерации случайной карты. И напрасно, ведь это на порядок разнообразило бы игру.

Резюме

M.A.X. весьма специфичен и, как мне кажется, рассчитан на компьютерных гурманов. В силу чего вряд ли стоит ожидать неких особых чувств от т.н. широких игроманских кругов (прежде всего из-за сложности "хозчасти" — этапа возведения и развития базы). Большинство российских игроков привыкли к большей простоте и незатейливости (вспомним тот же WarCraft), M.A.X. же наверняка будет восприниматься как нечто вычурное и неестественное. Парадокс, но самая сильная сторона игры для многих явится некоей загадкой, с которой им даже не захочется возиться...

— Петр Давыдов





★ InterPlay

90% ГРАФИКА

65% ЗВУК

90% Концепция / 45% Сценарии — СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

M.A.X.

Одиночная игра 60%

90% Игра по сети

ИГРА
Wages of War
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

Обратная сторона террора

Wages of War: The Business of Battle от New World Computing — безусловно, одна из тех игр, которых ждут. Ждали ее и мы. А наконец сев за нее, тут же нашли подтверждение своим старым "подозрениям" в глобальных пересечениях со всенародным хитом Jagged Alliance (в обеих версиях), который, впрочем, остался далеко позади.
Вместе с тем, сказать, что эта turn-based strategy превзошла все ожидания — было бы ошибкой. Но факт, что она удалась. Хотя бы отчасти. Почему "отчасти"? Просто авторы в очередной раз забыли про овраги, по которым ходят взыскательные и памятливые игроманы. Словом, мы все о том же: о журавле в небе и о синице в руках...



СЮЖЕТ

Время действия игрушки — 2001 год. Годом раньше затяжной *тлеющий* конфликт на Востоке наконец-то перерос в локальную ядерную войну, в ходе которой были разрушены почти все местные нефтедобывающие предприятия. Что, само собой, вызвало мировой экономический кризис, результатом которого стало разделение США на два государства, на две Америки — Западную и Восточную. С воцарением на властных Олимпах... наркобаронов, кои и прежде не очень-то церемонились, а уж теперь... В общем, терроризм стал повсеместным явлением. Более того — большинство правительств, в силу развала вооруженных сил, сами стали пользоваться услугами "солдат удачи". А это значит, что по всему миру стали возникать компании, занимающиеся выполнением любых военно-террористических миссий. Благо, всегда найдется тот, кто готов сделать соответствующий заказ...

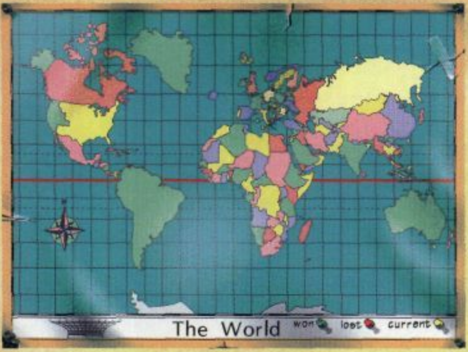
В частности, школы, готовящие наемников, были созданы в Италии и Австралии. Они же (школы) были готовы заплатить полмиллиона долларов любому волонтеру, рискнувшему возглавить новую аналогичную компанию! Надо ли объяснять, что играющий и есть тот "доброволец", который решил попытать счастья в этом опасном, но крайне прибыльном бизнесе. Понятно, что ваша корпорация не единственная на этой бренной планете: в конкурентах ходит что-то около 5 компаний, с которыми вам придется соперничать за популярность, — иначе с вами просто никто не захочет иметь дело.



ПОДГОТОВКА К МИССИИ

Контракт

Прежде чем приступить к выполнению задания, его надо получить. Но не пугайтесь, не пройдет и минуты, как вам уже позвонят с конкретными предложениями. В первой миссии это будет конгрессмен, у которого террористы захватили дочь, требуя в обмен на нее информацию о секретном проекте по созданию портативного лазерного оружия. Контракт, по которому вы обязаны освободить несчастную, придет по факсу; в нем подробнейшим образом



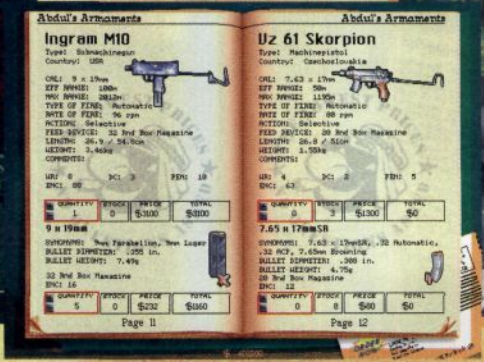
оговорены все детали будущей операции, указаны суммы аванса и вознаграждения, а также дата, к которой задание должно быть выполнено. Вы вольны начать "торговлю" (!) по каждой из трех позиций,

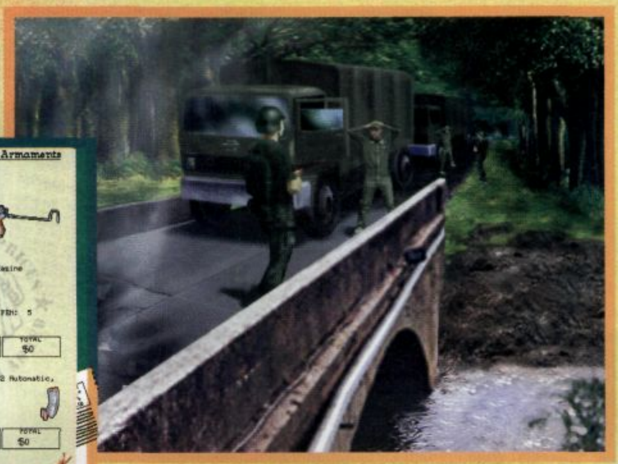


попеременно отсылая и получая новые предложения. Но особо заламывать цену тоже не стоит, ибо тогда из вашего факса выползет *последнее* предложение, и здесь уже будет не до выбора. Полагаю, не надо объяснять, что нежелание браться за ту или иную работу серьезно сказывается на вашей популярности. Ну и, естественно, не приносит вам тех денег, которые вы могли бы получить.

Договорившись-таки о цене, вы начинаете подготовку к операции. Во-первых, придется заплатить одному из трех агентств за подробную информацию и карту. Полнота этих сведений зависит от класса агентства; им же определяются и тактические рекомендации, касающиеся задания. Так что не обмишурьтесь, решив сэкономить! Скорость сбора информации также стоит определенных денег, и если вы хотите получить сведения







на следующий день — придется серьезно раскошелиться...

Наемники

Далее вам предстоит набрать наемников, которые под вашим командованием отправятся на выполнение задания. Заглянув в картотеку, вы увидите там свыше 50 личных дел! Как водится, далеко не все головорезы сразу согласятся на работу с вами. Тем внимательнее надо копаться в досье: на каждого из наемников имеется полнейшая информация, вплоть до краткой биографии; вы узнаете имя нужного вам человека, его прозвище, национальность, возраст, рост, даже вес. И, заметьте, это вовсе не пустые словеса! Рост и вес, к примеру, влияют на поведение бойца в сражении: в высокого человека легче попасть; толстый заведомо медлительнее худого.

Кроме того, каждый рейнджер исчерпывающе описывается набором из следующих 9 параметров: сила (Strength, STR), ловкость (Agility, AGL), опыт (Experience, EXP), сила воли и мужество (Will, WIL), навыки в использовании технологий (Technical Skills, TCH), навыки владения оружием (Weapon Skill, WSK), навыки ведения рукопашного боя (Hand-to-Hand Combat, HHC), количество "единиц действия" за один ход (The Action Point Rating, AP), "грузоподъемность" наемника (The Encumbrance Rating, ENC).

В зависимости от рейтинга того или иного солдатика меняются и суммы, требуемые для вашего полюбовного с ним сотрудничества, а также гонорары в случае успешного завершения миссии и "гробовые", если боец "сгорит" на работе. Потенциально можно взять очень много людей, но рекомендуется ограничиться четырьмя-пятью. Ибо (внимание!) в том-то и заключается основная прелесть Wages of War, что победить нужно *с минимальными затратами*! Бизнес, он и в Wages of War — The Business of Battle!

Оружие и снаряжение

Бойцов выбрали, надо заказывать то оружие, с которым ребята пойдут в бой. А количество видов вооружения здесь просто уникальное! 57 образцов: от ножей, ружей, пистолетов, автоматов и пулеметов до шотганов, гранатометов и даже противотанковых ракет! Каждое средство любовно описано, каждое обладает 8 (!) параметрами, полностью его характеризующими. Вот эти параметры: точность огня (Weapon Rating, WR), убойная сила (Damage Capability, DC), проникающая сила (Penetration, PEN), масса (Encoumberance, ENC), количество зарядов в магазине (Ammunition, AMMO), рейтинг "боязни" оружия врагами (Panic Rating, PNC) (так, охранники, вооруженные пистолетами, "делают ноги" от одного вида гранатомета!), район поражения (Area of Effect, AE), надежность (Reliability, R).

Скажу сразу, что поначалу вы сможете иметь дело только с одним торговцем оружием, но затем перед вами распахнутся толстенные каталоги куда более серьезных и богатых "купцов". Но это перспектива, а пока необходимо выбрать то вооружение, которое вам по карману и которое есть у данного продавца...

Впрочем, дело не ограничивается только средствами уничтожения. В экипировку наемника входит и бронежилет, и прибор ночного видения, и банальные кусачки, и приборы для "взлома" компьютеров. К слову, некоторые миссии требуют приобретения *совершенно определенных* вещей, и тогда это оговаривается особо. Все же остальные предметы можно смело использовать в любом из заданий.

Муштра

Имея на то желание, вы можете тренировать своих людей по одной или нескольким программам (всего их три), вырабатывая у них навыки по конкретным образцам вооружения, общей подготовке, а также подготовке к конкретной миссии. Каждый учебный день обходится в солидную копеечку (до $100.000). Не стоит также забывать, что, увлекшись тренировками, можно "зевнуть" срок выполнения контракта: изрядно напрактиковавшись, можно попросту опоздать на место боевых действий, а значит — провалить миссию!

Транспорт

Теперь необходимо подумать о том, как и в какие сроки вы будете добираться на задание. Все как в жизни: любите кататься — любите "отстегивать"...

МИССИЯ

Игровой мир

К несчастью, первое, что бросается в глаза, — тотальная *одноэтажность* сооружений. Вспомните UFO: многоэтажные дома и космические тарелки — а ведь это было тысячу лет назад!..

Не особо хочется хвалить и карту, которая отображает участок местности, где в данный момент находятся боевики. Кажется, все бы ничего, но стоит вам начать передвигать изображение игрового экрана, как вы тотчас же увидите, что сама карта не перемещается и по-прежнему воспроизводит все тот же район. Неудобно жутко...

С другой стороны, в игре предусмотрен... ветер, что













лично меня приятно удивило. Так, знать направление ветра нужно, если вы собираетесь использовать дымовые гранаты...

AI

Один из самых сильных аспектов игры — превосходный компьютерный интеллект. Сказать, что он просто хорош — мало... Принимается в расчет все, начиная от расположения солдат и их видимости на местности до параметров любого оружия, которые также участвуют в комплексном прогнозе игровой ситуации. Если же говорить об общих впечатлениях, то действия компьютерных боевиков как нельзя более уместны и продуманы. Скажем, рейнджеры запросто могут взять вас в кольцо и, заняв удобные позиции, начать планомерно отстреливать ваших людей... Не говоря уж о том, как они будут двигаться к этой позиции! После коротких перебежек "железные" ребята обычно падают на землю, и попасть в них очень и очень не просто. Словом, AI заслуживает самых добрых слов, и вам действительно противостоят сильные противники!

Недурен и расчет ваших собственных наемников. Характерный пример — ранение. Если солдата ранили, то, во-первых, учитывается, куда попала пуля, — если в руку или ногу, то у бойца, следовательно, уменьшаются меткость стрельбы или скорость передвижения. Место ранения важно также и при определении кровопотери. Очевидно, что она будет больше при попадании в туловище или голову. Кровотечение можно остановить перевязкой (конечно, если есть аптечка), но даже тогда общие возможности солдата ухудшатся, и зависеть это будет именно от тяжести повреждений...

Действия

Спектр возможностей наемников довольно широк. Начнем с передвижения. Рейнджеры могут идти, бежать, ползти. Вы можете занять одну из трех позиций — стоя, присев или лежа. Очевидно, что в лежащего солдата попасть значительно сложнее, тем более, если он находится за деревом или другим объектом. Не стоит, однако, забывать, что на любое действие требуются action point'ы...

Далее, естественно, идет стрельба, но муссировать эту тему не имеет смысла. Отметим только, что оружие необходимо регулярно перезаряжать, для чего используются те самые запасные магазины с патронами, которые вы покупали заранее.

Более всего интересен перечень нестандартных действий. Самые простые из них — оказание первой помощи и возможность подобрать оружие убитого противника. Кроме того, предусмотрены: минирование, взлом дверных замков/сейфов или компьютеров, стрельба сигнальными ракетами (освещение местности в ночное время)... Плюс к этому, при наличии специальных ножниц, вы можете разрезать прутья ограждения. Особого внимания заслуживает и возможность нести на себе раненого товарища...

ГРАФИКА И ЗВУК

Говорить о звуке и графике в перерывах между миссиями было бы абсурдно: как там все выглядит и слышится лично мне безразлично. Главное — что есть в сражениях. Так вот, если бы нужно было описать игровую графику одним словом, то я бы сказал, что она недурна. Но не более. Конечно, SVGA-графика на фоне того же Jagged Alliance'а смотрится очень прилично, но, с другой стороны, все как-то мелковато, цветовая палитра зачастую вызывает серьезные сомнения, пейзажи и виды строений тоже не блещут особой прорисованностью и многообразием. Дом — скорее этакая игрушечная коробка, чем настоящее здание, дерево — скорее палка, нежели божье творение. Впрочем, что-то я слишком суров...

Но если графика действительно неплоха, то звуковое оформление игры не выдерживает никакой критики! Оно сводится к набору банальнейших MIDI-файлов, зацикленно прокручиваемых по ходу миссий. Ту же нотацию можно прочитать авторам и по поводу звуковых эффектов. Увы.



ОТКРОВЕННЫЕ НЕУДАЧИ

Пожалуй, мы подошли к самой важной части материала. Доселе я умышленно не говорил об игре откровенно "грубых слов". Главным образом потому, что заявить однозначно: "игра плоха/хороша" просто нельзя. В Wages of War очень много сильных сторон, но, к несчастью, не меньше и предельно слабых моментов. О звуке уже сказано. Но это мелочь. Коснемся крупных изъянов.

Фиксированные игровые миссии. На мой взгляд, это настоящий порок. Всего их около дюжины, и проходятся они одна за другой, причем даже расположение противника в самой миссии фиксировано, хотя и выбирается один из двух-трех вариантов. Но этого мало! Наперед задано даже наличие или отсутствие у продавцов того или иного оружия (чтобы вы, не дай бог, не купили что-то лучшее, чем предусмотрено сложностью конкретного задания?)... Стоит ли





говорить, что на этом фоне возможность торговаться за сумму контракта просто абсурдна! Одно дело, если б у вас был *выбор* и, не договорившись об одном контракте, вы легко могли остановиться на другом. Так нет же! Вся торговля в игре сводится к постепенному завышению суммы, и когда вы дойдете до *фиксированного максимума*, либо просто запросите слишком много, то получите лишь пресловутое "последнее предложение"...

С сожалением отмечаю и то, что вы запросто можете халтурить и, не выполняя заданий, получать деньги... Сумма аванса, выплачиваемая в начале игры, остается у вас при любом раскладе! Вы можете нанять одного человека, купить один пистолет, вовсе не полететь на задание, как бы опоздав на него, — и на вас не наложат *никаких* штрафных санкций! Единственное, чем это чревато, — уменьшением вашей популярности.



Помимо заданных наперед сценариев, есть и целый ряд еще более серьезных недостатков. Главный из них в том, что вы можете нанимать боевиков только на одну миссию. Помнится, в UFO, взяв еще юного и неопытного бойца, вы начинали тренировать его... Помня каждого солдата по имени, вы с пеленок следили за ним, планомерно развивали его способности и радовались тому, как он растет у вас на глазах. А что же мы видим в Wages of War? Наемники не только не развиваются (не считая тренировок, которые улучшают способности ТОЛЬКО НА ОДНУ МИССИЮ), но нельзя даже взять их сразу на несколько миссий. Солдаты из личностей превращаются в "винтиков", которыми можно запросто пренебречь в бою, взяв в следующий раз других... Дело доходит до того, что вам становится даже совершенно безразлично, убьют какого-то из ваших наемников или нет...

Не менее абсурдно выглядит и то, что приобретенное вами оружие после миссии просто пропадает! Вы не только не можете сохранить оружие для последующих заданий, но даже не в состоянии продать его. Ну разве это *стратегический* подход?! Кстати, если вы думаете, что сможете, как в UFO или Jagged Alliance, вложить в каждую руку бойца, скажем, по пистолету, то вы глубоко заблуждаетесь. Увы, это тоже не предусмотрено.

Безусловно, 9 параметров у каждого из боевиков — весьма неплохо. Но именно здесь заложен еще один ключевой просчет: характеристик действительно хватает, но вот градаций каждой из них предусмотрено всего пять. Значения приводимых особенностей могут быть *приемлемыми, ниже среднего, средними, выше среднего и элитными*. Все! Мне это кажется просто смешным...

Но главный минус, как мне кажется, состоит в том, что далеко не все объекты в игре просчитываются так, как того бы хотелось... Вот пример. Играющий легко может разрезать проволочный забор специальными ножницами, но почему-то не может разнести его, бросив гранату! Не глупость ли? (В той же древней UFO...) То же самое можно сказать о деревьях. Они не будут гореть, даже если попытаться поджечь их с помощью огнемета. Ну а пробить брешь в стене дома — это вообще что-то из области фантастики...

Наконец, довольно эфемерный характер носит в Wages of War конкурентная борьба. С одной стороны, ведение разумной политики, ограничение себя в ценной информации, более развитых наемниках, увеличение транспортировочного времени и т.д. направлены именно на то, чтобы оставить у себя как можно больше денег, но в том-то и дело, что сия экономия нужна только для того, чтобы оказаться в верхней строчке списка корпораций, имеющих больше всего наличных средств. То же самое касается и популярности, рассчитываемой, кстати, каким-то загадочным образом. Между тем, все это нужно только для того, чтобы выиграть с бОльшим счетом. Не более того.



Системные требования: *486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, Windows 95, SVGA, 50 Мбайт на HDD*

ИТОГИ

И опять я не могу поставить однозначный диагноз. С одной стороны, игра неплоха, большинство любителей Jagged Alliance будут от нее в восторге. Но вот перед ценителями "более глобальных" стратегий непременно встанут именно те вопросы, которые мы затронули выше. А посему автор этих строк *лично для себя* сделал такой вывод: экономическая часть WoW смехотворна (главным образом из-за того, что денег ВСЕГДА, при любой политике, будет В ИЗБЫТКЕ), а стратегическая — сыровата (и из-за графики, и из-за невнимания к части объектов, и из-за одноэтажности строений, и т.д.). AI хоть и хорош, но букет вышеизложенных недостатков почему-то не позволяет отдаваться игре со всей страстью...

— Петр Давыдов

Wages of War: The Business of Battle

★ New World Computing
★ Studio 3DO

85% ГРАФИКА
35% ЗВУК
95% СЮЖЕТ

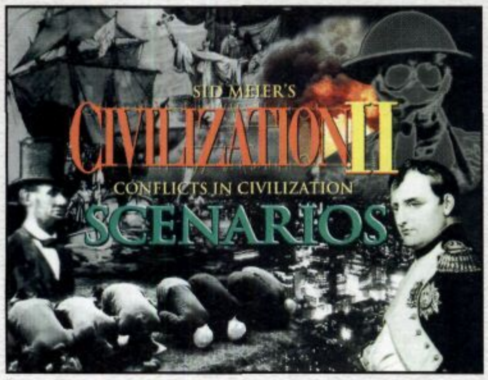
ИНТЕРЕСНОСТЬ

79%

ИГРА
Civilization 2: Conflicts in Civilization
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

Упало яблоко

*...Все зависит от взгляда, от заряженности, от опыта личного общения. Тому, кто годы потратил на Civ-упражненья и игра дорога ему ностальгически (назовем этих людей нейтральным словом поклонники), **Sid Meier's Civilization II: Conflicts in Civilization**, новейший продукт от MicroProse с набором сценариев ко 2-й "Цивилизации", будет дорог как таковой. И он, возможно, лишь безразлично пожмет плечами, "диагонально" пробежавшись по нижеследующему тексту. Тому же, кто во всем ищет совершенства, микропрозаическая игра (называть ее новой не поворачивается язык) покажется лишь скучнейшей вариацией на тему, этакой -дцатой серией: все там же, все те же, только свет выключили. Таков, кстати, наш автор...*

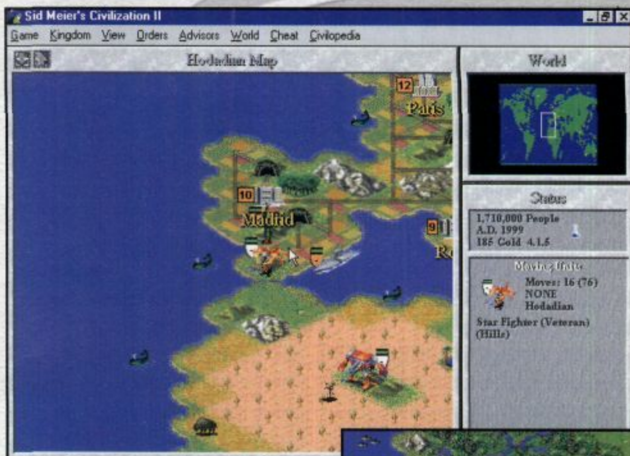


Обнадеживающий ответ вожделенный искатель сможет найти уже на коробке: "свыше 100 новых юнитов, новые открытия, новая музыка" и даже новый язык для написания собственных сценариев. Что ж, впечатляет... А что на это скажет мадам Истина?..

Сценарии

Conflicts in Civilization — это 20 новых сценариев, 8 из которых пришли в MicroProse через Internet от таких же "стратегоманов", как и мы с вами. Долгого разговора они не заслуживают, но два слова я им все же уделю (ниже). Дюжина оставшихся сделана профессионалами, теми, кто когда-то трудился бок о бок с самим Сидом Мейером: времена Александра Великого, Джихад, **Крестовые походы**, татаро-монгольское иго, Великие открытия, **Война за независимость**, Наполеоновские войны, Гражданская война в США, Первая и... Третья мировые войны, **жизнь после Апокалипсиса, вторжение инопланетян**. Наиболее колоритные сценарии выделены в этом списке полужирным шрифтом, здесь больше всего новых юнитов (открытий). К каждому из фирменных (не интернетовских) заданий прилагается полнейшая историческая справка или неплохо сочиненный сюжет. Скажем, если это Третья мировая война, то вы будете в курсе, что в 1979 году несколько религиозных фанатиков иранцев проникли в посольство США, захватив там заложников. Но президент Картер сумел найти мирный путь для разрешения этого конфликта. А что, если бы не удалось?.. В MicroProse уверены, что разразилась бы Третья мировая. Ядерная, между прочим...

Кажется, что это пустячок, правда? Ан нет... Вот вам неплохой пример: город захватывается неприятелем; на экран выводится соответствующая произвольная надпись: "Город пал, жители встали на защиту...". После этого подается команда на создание определенного числа юнитов с определенными же параметрами и собственным опытом.





Язык написания сценариев

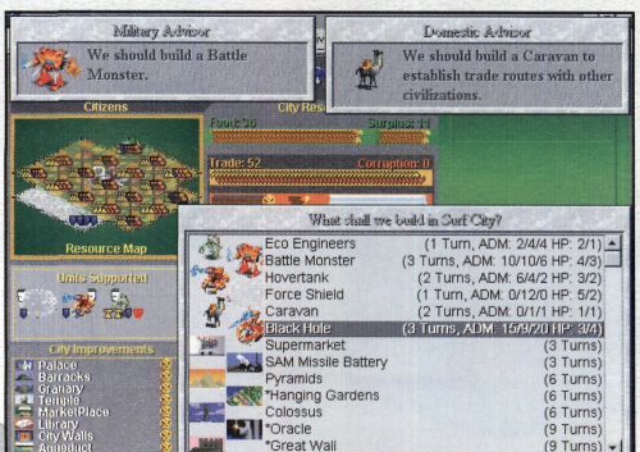
Пожалуй, это самая полезная и интересная часть рассматриваемого "компакта". Основное — отныне вы можете добавлять некие события в собственные, написанные ранее сценарии. Принцип действия языка таков: на любое наперед заданное событие вы можете запрограммировать какое-то действие. Вот некоторые из этих событий: захват города, переговоры между какими-либо нациями, случайный момент времени, заданный момент времени, уничтожение какого-то юнита... Соответственно не меньше и перечень действий, которые могут быть выполнены на определенное событие: изменить количество денег у нации, создать юнит, начать войну, передвинуть юнит, и т.д.

Как видите, в результате подобных дополнений можно значительно разнообразить уже имеющиеся сценарии, а ведь на опыте доказано, что интереснее всего играть именно в то, что сделано своими мозолистыми...

В общем и целом

Предполагаю, что огромное количество фанатов "Цивилизации" уже вовсю играют в эти сценарии, но, как точно заметил один мой знакомый, попробуй не поиграй, когда отдал 60 кровных "зеленых"... В

Системные требования:
486/33+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, SVGA, 20 Мбайт на HDD, звуковая карта, Windows 95





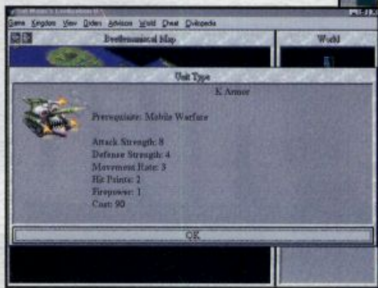
самом деле — емкое замечание. Играть можно, но... нужно ли? Попытка реанимировать игру таким образом заранее обречена на провал, куда интереснее просто пройти Civ еще раз, если, конечно, такой резерв остался. Почему? Давайте рассуждать.

Во-первых, все сценарии чисто военные, и в каждом вы непременно оказываетесь загнанным в определенные временнЫе и научные рамки. Конечность сюжета заставляет торопиться, невозможность разработать некоторые виды открытий попросту огорчает. Плюс — в большинстве сценариев играющий в принципе не может вести переговоры с противниками. Думаете, это сделано из-за сермяжной правды? Ничуть не бывало. Переговоры нельзя вести тогда и только тогда, когда для этого потребовалось бы рисовать новых послов (послеапокалиптические мутанты, инопланетники и т.д.).



Больше всего меня заботило, насколько игра *обновилась*, стала ли она разнообразней. Ни насколько. Не стала.

Конечно, появление



новых юнитов не может не радовать, но, как правило, это все те же, правда, *перелицованные* старые — перерисованные, со слегка измененными параметрами. Кроме того, все они очень похожи друг на друга — именно своими характеристиками. А в большинстве сценариев различия и вовсе только внешние! К примеру, в "Наполеоновских войнах" есть один тип пехоты...

Сначала кажется, что пехотинцы эти у каждой страны свои, оригинальные (внешне это так и есть), но потом... потом вдруг выясняется, что это один и тот же юнит, разве что выглядящий иначе.

Еще печальнее повесть о новых открытиях, максимум к чему ведущих — к одному-двум тем самым однообразным юнитам. Чаще же всего "новые" открытия — это эквиваленты уже существовавших.

Но особенно неприятно меня поразила авторская халтура, касающаяся "Цивилопедии". ТЕПЕРЬ ЕЕ НЕТ! Причина? Создатели, попросту поленившись сделать новые картинки, отвечающие новым открытиям, вовсе оставили игру без "Цивилопедии". Бред какой-то! Я уж не говорю про AVI'шнички, соответствующие чудесам света (не изменены ни на йоту, их просто заново записали на сценарный диск)...

И в заключение — о любительских сценариях "из сети", которые составляют чуть ли не половину диска. А они действительно любительские, ибо, во-первых, в них *нет новых юнитов* и *новых открытий*. А во-вторых... Впрочем, я лучше помолчу, заметив напоследок, что сии поделки могут быть интересны только самим авторам.

Зато насчет "новой музыки и звуковых эффектов" нас и вправду не обманули. Хотя... кому нужен новый звук, если игра осталась прежней (прежней — это еще громко сказано)?.. Кстати, все сценарии со всеми дополнительными звуковыми эффектами занимают ровно 15 Мбайт (!), остальное место непонятно зачем отдано старым AVI'шникам, о которых мы уже говорили. Делайте выводы...

Яблоня. Поздняя осень.



Ветер. Падают яблоки. Но они перезрелые. Мятые. И с гнильцой. В компот или... ?

— Петр Давыдов



Sid Meier's Civilization II: Conflicts in Civilization

★ MicroProse

90% ГРАФИКА

90% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

45%

ИВАН ОГОРОДНИКОВ

У войны не глупое лицо

ЧИСТО СУБЪЕКТИВНЫЕ СОВЕТЫ ЛОРДАМ, ИГРАЮЩИМ В LORDS OF THE REALM 2





На мой взгляд, вышедшую в начале прошлого декабря игру Lords of the Realm 2 можно смело назвать еще одной ступенью к новому поколению стратегических wargame'ов. Судите сами: в Lords впервые дальность выстрела зависит от окружающего ландшафта (лес, стены замка); куда более реально, нежели в других играх, выглядят характеристики бойцов (ребята кажутся мне почти живыми!). Эти и другие приятные мелочи очень плотно окутывают играющего мрачными средневековыми реалиями, волей-неволей превращая игру в этакий мостик между настоящим и прошлым. Словом, "Лорды" отлично воспринимаются именно на эмоциональном уровне, что, как мне кажется, для исторических варгеймов принципиально. Но вряд ли стоило бы писать об игре, если б ее достоинства ограничивались только этим...

Поначалу игра кажется даже грубоватой, но при ближайшем рассмотрении в ней обнаруживается огромное количество тонкостей и нюансов, благодаря которым Lords легко занимает позицию рядом с лучшими военно-стратегическими продуктами последнего времени. "Лорды" — единственная на сегодня игра, где можно победить меньшим числом при условии примерно одинакового состава воюющих сторон. Впрочем, что-то подобное наблюдалось и в других играх, но то были чистые случайности. Здесь же при удачном раскладе можно двумя сотнями доблестных вояк "вынести" до полутысячи вражеских негодяев. Причем с минимальными потерями. А сидя в огромном замке с шестью сотнями солдат за пазухой, чувствуешь себя настолько безнаказанным, что в голову может прийти даже такая наглая мысль: а не "сделать" ли мне Самого Огородникова?..

Несколько советов начинающим лордам

Ничто не берется ниоткуда. Без труда не выловишь. Первое дело в Lords — еда, снедь, съестное, харчи. Это здоровье ваших подданных, а в здоровом теле — здоровая атмосфера. Это очевидно: работать, плодиться и размножаться лучше на сытый желудок. Настроение вассалам могут испортить лишь война да налоги. Представьте: сидите вы, читаете .EXE, и вдруг приходят из военкомата и говорят: собирайся, родина требует твою жизнь. Или — сидите, читаете, и вдруг вваливается "налоговая" и заявляет, что необходимо срочно заплатить налоги. Обидно. Так что старайтесь не перегибать палку с налогами и набором рекрутов. Мне кажется, что 4% налогов — это оптимальный вариант.

Ну а проводя мобилизацию, обязательно следите за тем, чтобы показатель благосостояния народа не падал ниже 50 (я же набираю до 70). Кстати, это самое благосостояние легко можно увеличить старым народным методом "на троих",



то есть обычной выпивкой, которую можно достать у разъездных торговцев. Купили и умиляйтесь — как быстро и разухабисто веселеют ваши прожорливые и ленивые подданные. Впрочем, учтите, что благосостояние не может подняться выше, чем на пять пунктов.

Лес, зерно, коровы...

Очевидно, что дерево, камень, оружие, руда не лежат только там, в той провинции, где производятся или добываются. Все эти архиполезные объекты собираются в некие Закрома Родины, откуда поступают в любую из республик. Поэтому не надо бояться начинать



строительство замка в той провинции, где не добывается камень. Армию же лучше всего создавать в самом густонаселенном и процветающем регионе. Запуская кузницу, выясните, какого оружия изготавливается больше (бывает, что куется четыре комплекта доспехов, но луков может производиться четыре десятка, и наоборот).

На моих лугах всегда пасется около сотни коров. Прибыльнее не скармливать их ненасытному населению, а сбывать глупым торговцам (весьма приличная статья дохода). Если где-то голодают, направьте туда благотворительную помощь либо... создайте там армию (это, как ни странно, сокращает число едоков). Но помните — помощь идет к месту назначения со скоростью хромой черепахи, поэтому иногда мудрее купить ТЧПЖ (То, Что Поддерживает Жизнь) и решить все проблемы одним глотком.



"Общак"

Деньги нужны для содержания армии. Сколько? Об этом вам расскажет личный казначей (go to treasury). Напротив строки "total army wages of" указана сумма, идущая на зарплату всему вашему воинству. Там же можно узнать общую сумму налоговых поступлений (tax revenues expected). Если вооруженным нахлебникам несколько сезонов не выплачивают жалованье, ждите сурового бунта (очень актуально!). В казначействе можно оценить свое положение в сравнении с ситуацией у других лордов — как в общем, так и по отдельным статьям. Впрочем, эти показатели не всегда правдивы (проверено на врагах). Но, несмотря на все вышеперечисленные проблемы, армию все-таки иметь надо (проверено на себе). И крепкую.

Замки

Все, что связано в Lords с замками, лично у меня вызывает самые приятные ощущения. Когда ты владеешь серьезной фортецией с полностью укомплектованным гарнизоном, любимый город может спать спокойно. На мой взгляд, идеальный замковый гарнизон должен выглядеть следующим образом: 10% — арбалетчики, 30% — рыцари (или пикмены (ребята с пиками) или воины с мечами), 60% — лучники (обязательно!).

Арбалетчики потребны для отстрела вражеских осадно-самоходных орудий (воротодробилок, катапульт и передвижных





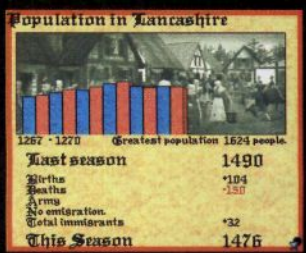


лестниц), и это получается у них в десять раз быстрее лучников. Рыцари и пехота нужны для затыкания дыр, пробитых вражиной в стенах вашего замка. Лучники используются исключительно по назначению.

Очень приятна горящая смола, только не тратьте ее на небольшие кучки врагов — слишком жирно будет.

Если вы почти “вынесли” неприятеля, желательно быстро завершить дело, добив его, потому что пока жив хоть один вражеский урод, его катапульты стреляют и рушат ваш замок.

Для ремонта поврежденного войной родового гнезда необходимо дерево, камень и рабочие руки. Каждый выстрел по вашему замку — это выстрел



по вашей победе. Вы будете чувствовать себя на порядок комфортнее, если фортеция окружена рвом, так что недруги будут предпринимать героические попытки зарыть это оборонительное укрепление. А пока враги, работая лопатами, пыхтят под вашими стенами, лучники (если их не меньше рекомендованных 60%) успевают “завалить” до половины и более “землекопов”.

Стрелков советую ставить не вплотную к стенам, а чуть поодаль: при грамотной расстановке ваши стрелы будут поражать врага куда чаще, нежели его (они попросту не будут долетать до ваших бойцов).

Осада замков — тоже особая статья. Надумав поиметь очередной замчишко, создавайте армию с умом: если рва вокруг желанного форта нет, крестьяне не нужны; если есть — то пара сотен колхозников никогда не помешает. Но посылать их без прикрытия на вражеские стрелы глупо: поставьте против ворот побольше лучников, и они прикроют ваших земледельцев.



Неприятельских лучников можно отвлечь очень простым приемом. Заставьте рыцарей носиться между чужими лучниками и их целью, гоняйте их туда-сюда, и стрелки врага, повинуясь неведомому инстинкту, будут палить только в рыцарей. А как известно, местные лучники даже в ползущего бегемота попасть нормально не могут, что уж говорить о шустром коннике, прикрытом латами. Подобная уловка позволит вам вдвое сократить свои потери.

Кстати, кавалерия используется и для уничтожения котлов со смолой. Представьте: ворота выбиты, вы направляете один из рыцарских отрядов прямиком на этот котел; и как только он опрокидывается, быстренько уносите ноги. Проявив достаточно ловкости, котел можно опрокинуть на его же хозяина.

Если на пути к заветному вражьему флагу нет преград, его (флаг), разумеется, надо попробовать захватить. Как только любой из ваших солдат встанет на неприятельское знамя, враг сдается.

Для осады *очень крутого* замка надо иметь как минимум двукратное преимущество в лучниках — это, можно сказать, залог победы (начав процесс, вы быстро в этом убедитесь!).

Едва только захватив территорию, сразу же загоняйте гарнизон в замок — это наверняка заставит недругов хорошенько подумать, прежде чем нападать; а пока враг собирает новую армию, вы успеете основательно подготовиться к очередному “наезду” (набрать “свежих” бойцов, подлатать замок).

Но замки все же уязвимы. Проверено на собственной шкуре. Армия в полторы тысячи вояк спокойно захватывает Royal Castle, теряя, правда, до 80% осаждающих. Каждый турн, который вы даете неприятелю продержаться на захваченной территории, серьезно уменьшает ваши шансы на победу. Контратаковать врага на занятой земле надо в ближайшие три турна. Не давайте захватчикам отдыхать, бросайтесь на его ослабленную осадой армию, как волк на козленка. Чем больше у вас численное превосходство, тем меньше ваши потери.

На войне как на войне

А сейчас снова несколько советов, адресованных неопытным лордам.

Для начала сразитесь с компьютером: железный туп до идиотизма, но нагл, и при большом численном перевесе имеет неплохие шансы на победу. Но если подумать, то и количество — не проблема. Как уже говорилось, в Lords можно и нужно побеждать не только числом, но и серым веществом. Небольшой пример. На меня напал враг, имеющий трех-четырехкратное превосходство в силе. Я построил своих ребят в изогнутой просеке посреди леса, в центре стояли лучники, прикрываемые с двух сторон деревьями, а спереди и сзади — пикменами. “Кривизна” просеки не позволяла врагам нормально стрелять (не все ведь Робин Гуды), а неприятельская пехота натыкалась на заслон из пикменов и гибла под стрелами моих лучников... В итоге потери врага составили шесть с лишним сотен человек, моих же ребятишек пало не более полусотни. Словом, все внимание месту дислокации!

Войска можно разделить на три вида: для пикников, для защиты замков и для осад. “Армия для пикников” должна состоять наполовину из лучников, наполовину из кавалерии. “Бастилии” должны брать силы в составе примерно 15% крестьян (чтобы завалить их трупами ров), 50% лучников, в остатке — кавалерия. Состав рати для защиты замков упомянут выше. Нападать на нейтральные земли лучше всего с помощью супостатов: ждешь, пока противник захватит ничейную территорию, а потом сразу же ее оккупируешь. Даже если вражья армада обломала о желанный ломоть зубы, все равно она серьезно потрепала стройные ряды защитников.

Несколько слов о тактике боя. Когда начинается сражение, враг пытается изобразить нечто, похожее на боевое построение, его войска перебегают из одного места в другое, и стрелки остаются без прикрытия. Этим и должна воспользоваться ваша кавалерия. Если вы по благородству души дали-таки врагу организовать боевой порядок, то дальнейшие ваши действия должны сводиться к следующему: первым делом постарайтесь зайти неприятелю в тыл кавалерией — в нужный момент она “вынесет” вражьих стрелков; далее постройтесь так, чтобы недруг не смог добраться до ваших стрелков, но при этом надо обеспечить лучникам оперативный простор — ребята должны спровоцировать врага на атаку, и как только противник ринется на вас, отступайте за широкие спины “прикрытия”. Удалось — считайте себя победителем. Если же у вас нет стрелков или заслонов, действуйте по обстоятельствам, и да пребудет с вами вся ваша хитрость и злоба!

(Извините, но я не могу дать здесь описание всех наработанных мною тактических приемов — журнал не резиновый...)

И последнее. Опять же — эмоциональное. Если хотите выиграть, вспомните историю тех мрачных веков. Побеждает самый гнусный, хитрый, подлый, вероломный, одним словом, самый умный. Да, у войны в “Лордах” лицо далеко не глупое. Кроме того, как уже говорилось, один из залогов победы заключается в использовании вражеских армий в своих скромных (и не совсем) нуждах. Для этого надо знать о неприятеле как можно больше. А то, где находятся его армии, можно легко выяснить, изменив масштаб карты...



Смерть Сталина, или Союзники начинают и...

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ COMMAND & CONQUER: RED ALERT ЗА СОЮЗНИКОВ

Миссия 1

Отразите атаку неприятеля. Когда подоспеет Tanya, перебейте побольше пехоты. Подорвите с помощью C4 одну электростанцию. Если вы удалите охрану вокруг Tech Center, появится Эйнштейн (только в этой миссии — не думайте о халявных гениях! — **Ред.**). Сопроводите его к вертолету.

Миссия 2

Поставьте аванпосты на юге, юго-западе и северо-западе от вашего HQ. Каждый раз, когда вы возводите одно из основных строений, вам даются подкрепления. Очень важно соорудить достойную базу, потому что придется использовать ее и в следующей миссии. Отстройте пару pill-box'ов на севере, около залежей руды, и по одному на юге и западе от вашей базы. Далее необходимо сгруппировать всю оставшуюся технику и отправить ее по дороге на юг. Концентрированным огнем раздавите вначале гранатометчиков, а затем всех остальных.

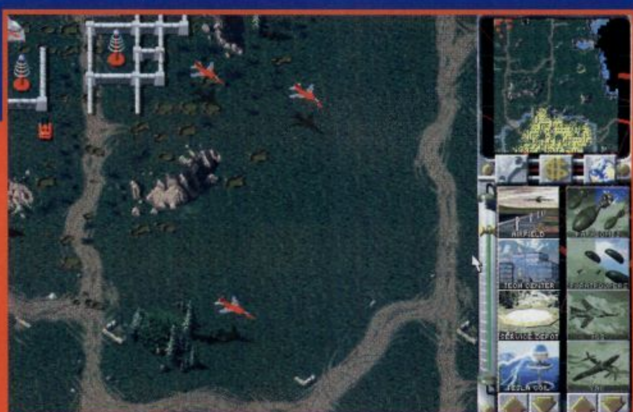
Вражеский харвестер может быть обнаружен в юго-западной части карты. Удалив его, вы лишите Советы возможности докучать вам постоянными атаками. Группой джипов очистите неприятельский КП от живности, затем перекочуйте на север — очевидно, с теми же целями. Остается лишь вернуться и разрушить все здания. Конвой прибудет сразу же после выполнения этого условия.

Миссия 3

Немедленно эвакуируйте находящегося под огнем медика на север. Tanya сможет избавить вас от докучливой пехоты. Двигайтесь на юго-запад, на ходу подавляя неосторожную пехоту. Наконец, вы у неприятельского лагеря. Tanya аккуратно уберет с дороги пехоту, тогда как ваша артиллерия займется flame turret'ами. Уничтожение базы не является непосредственной задачей Союзников, так что можно удовольствоваться очисткой ее от пехоты.



Перемещаемся дальше — на восток и немного к северу от базы. По ходу дела старайтесь взрывать все подвертывающиеся бочки с горючим. Вам попадется V2 Launcher, но он, вероятнее всего, промахнется. Первый мост необходимо убрать сразу. Неподалеку, в тени деревьев, притаилась пехота, так что нужно двигаться очень осторожно. Наконец, подорвав бочки у моста, находящегося на самом верху карты, вы разрушите и его.



Миссия 4

Задание выполняется на уже знакомой вам по второй миссии карте. В распоряжении игрока имеются именно те строения и отряды, которыми он располагал в конце 2-го задания. Вас предупреждали!

Построив радар, вы получите систему раннего обнаружения неприятеля. Затем







следует возвести weapons factory. Приготовьте примерно 12 легких танков. К северу существует проход, который необходимо заминировать со всем возможным усердием. Учтите, что противник располагает воздушной поддержкой. Избежать неприятностей поможет заслон из rocket infantry.

Первым заданием вашей железной орды (речь о танках) станет разведка плато к северу, где Советы добывают руду. Если получится уничтожить вражеский ore truck снизу — сделайте это! В случае провала этого простого трюка, враг по-прежнему будет бросать на вас бронетехнику. Разделавшись с грузовичком, отбейте нападение танков и устраните flame turret и refinery базы. Джипы помогут вам быстрее освободиться от неприятельской пехоты. С этого момента враг сломлен, и вам не придется особо волноваться за успех миссии. Следовательно, задание *почти* выполнено.

Миссия 5

Игроку понадобится немало терпения, чтобы провести spy мимо собак-охранников. Патруль постоянно в движении, и вам придется рассчитывать каждый ход. Забравшись в weapons factory, шпион сможет стянуть грузовик. Последний доставит его прямо к тюремному отсеку. Освободите Tanya. Ей надо позаботиться обо всех SAM-установках, прежде чем вертолет сможет эвакуировать ее.

Убрав пару SAM'ов на полуострове, направляйтесь наверх, к базе. Посетив ее, устраните все посадочные полосы. Когда все четыре SAM будут выведены из строя, вертолет, наконец, сможет забрать кровожадную девицу. В то же время на самом верху карты к вам прибудет подкрепление. Инженеры помогут обжить construction yard, weapons factory и barracks. После запуска refinery, создайте небольшой танковый резерв. Не увлекайтесь: вам необходимо построить как раз столько танков, чтобы, пробившись сквозь охрану, уничтожить вражеский ore truck. Немного задержавшись, вы предоставите Советам возможность накопить немало бронетехники. V2 поможет вам разобраться с охранными сооружениями с безопасного расстояния. Затем на территорию базы вступят танки. Для окончания миссии необходимо стереть базу в порошок.

Миссия 6

Расположите свой construction yard в том месте, где изначально находился MCV. Далее в порядке очереди воздвигаются: power plant, barracks и refinery. Гости будут приходить с юга. На этот раз вашим единственным противотанковым оружием станет rocket infantry. Расположив неподалеку pillbox, вы заставите врага сосредоточить большую часть огня на нем. В это время ваша пехота сможет разобраться непосредственно с нападающими. Ну а бравые ракетчики не допустят атаки с воздуха.

Выпустив серию средних танков, атакуйте базу к югу. Инженером захватите barracks, а в radar dome поместите шпиона. Около свежезахваченных бараков постройте naval yard. Расположив танки на пляжном песочке неподалеку, вы заблокируете



высадку противника. Вырастив еще несколько джеймсбондов, поселите их в sub pen и tech center.

Оставшаяся часть миссии заключается в том, чтобы, высадив около 25-30 средних танков к северу, уничтожать всякое сопротивление. Под конец компьютер продаст все свои здания, и на вас навалится последняя группа техники — на этот раз с юга. Будьте бдительны!

Миссия 7

Начало задания — и сразу бой. Разлавите несчастную пехоту танками и быстренько отстраивайте базу. Залежи полезных ископаемых находятся на востоке и юге. Сооружение pillbox'а поможет быстрее расправляться с наступающей пехотой. Вам понадобится еще одно здание refinery. Не помешают несколько средних танков и rocket infantry. Впрочем, к северу от базы лучше поставить AA-пушку. Rocket infantry может сопровождать ore truck — защита от наглых МИГов ему явно понадобится.

Первое задание — захватить радар к югу от вашей базы. Горстка танков и инженер вполне справятся с этой проблемой. К тому же вы можете продать здание после его захвата — в нем нет никакой нужды. Вторая часть задания выполняется легко. Истребив ore truck'и противника, вы посадите его на диету. Самый лучший способ

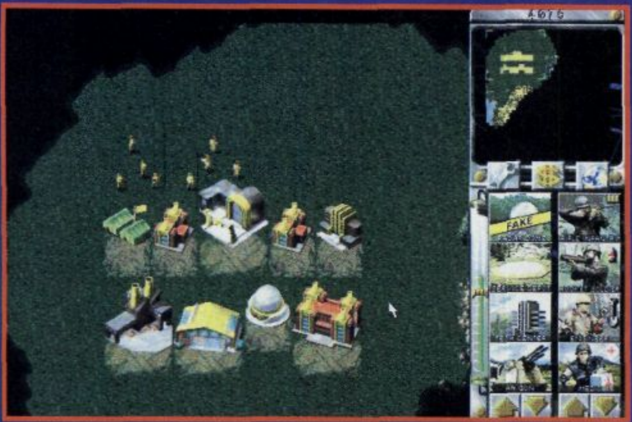




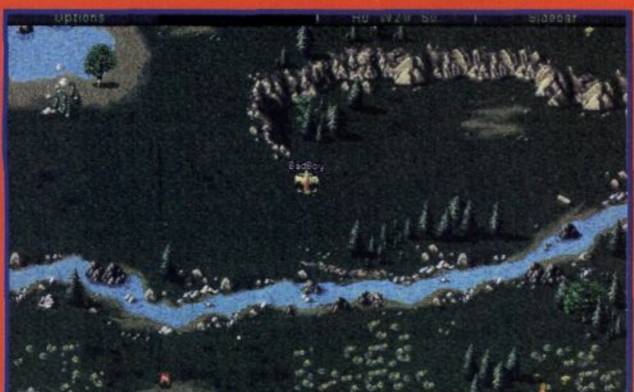
Вероятно, многие из вас обратили внимание на наличие в мануале к Red Alert целых "косяков" неприкаянных знаков препинания, именуемых точками. Ходили упорные слухи, что точки эти суть коды, содержащие вполне осмысленную информацию, этакий сюрприз от фирмы Westwood. (Хотя более всего это походило на ловкий рекламный трюк.) Тем не менее, спустя несколько дней после официального выхода игры в "Интернете" появились сообщения о расшифровке. Вот, оказывается, что скрывалось за стройными рядами точек...

Разговор идет между несколькими КП союзников и их полевыми отрядами.

— Красная тревога! Красная тревога! Советы строят несколько взлетно-посадочных полос в секторе семь.
— Союзники теряют Verdun. Все силы уничтожены. Возвращайте Tanya. Замечена крупная перегруппировка. Запуск ракет по Вашингтону откладывается.
— Расследуйте странную смерть четырнадцати солдат союзников. Тесты показывают следы formic-кислоты.
— Результаты исследования подтверждаются. Обнаружены многочисленные переломы позвоночника и очень глубокие порезы на головах и лицах. Две тысячи найдены обезглавленными. Кровотечение отсутствует.
— Повторите. Formic-кислота?
— Подтверждаю.
— Что это?
— Муравьиная кислота.
— Для чего она используется?
— Для парализации или уничтожения противника. Опишите порезы.







достичь желаемого — укладывать мины непосредственно на любимые поля неприятеля. Дальнейшая судьба subpen'а предрешена.

Миссия 8

Пришвартуйте пару destroyer'ов около своих электростанций. Приготовьте пять оснащенных ракетами пехотинцев. Вам необходимо провести MCV на базу, где ваш КП будет в большей безопасности. Более того, в таком положении вы сможете эффективнее использовать mine layers. Сфокусировав огонь, расчистите путь к базе. Восстановите разрушенный advanced power plant. В углу приткните AA Gun. С севера и востока защитите вход обильными минными полями. Около одной из турелей с северной стороны стоит расположить camouflaged pillbox. Несколько танков, выстроенных по береговой линии, предотвратят нашествия с моря. Не забывайте обновлять минные поля!

Задание почти выполнено.

Миссия 9

Базу лучше всего построить около залежей руды, как раз к востоку от места высадки. Около пятнадцати человек из rocket infantry необходимо группками расположить на северном берегу. Легкие танки должны заблокировать все возможные места высадки морского десанта. Поместив шпиона и APC на транспорт, отправляйтесь в верхний-правый угол карты. Высадившись и миновав мост, забирайтесь в КП вражеской базы. Таким образом, вы освобождаете перебежчика с фамилией Косыгин. Разумеется, в этот момент появляются собаки. Спрятав г-на Косыгина к северу от базы, подождите, пока собачки успокоятся. Высадите APC и попытайтесь задавить то несчастное животное, которое обосновалось около верхней Tesla Coil. Теперь предатель сможет спокойно пройти к транспорту.



Миссия 10

Основать базу можно в защищенной области к востоку. Разведайте местность с помощью легких танков, но избегайте стычек. Вражеской техники слишком много — это не ваш козырь. Первым делом возведите tech center, дабы увидеть положение дел. Проследив за неприятельскими ore truck'ами, как обычно, заминируйте поля. Если руда добывается на юге от вражеской базы, 5-6 вертолетов смогут легко расправиться с "геологами". Потеряв снабжение, противник перестанет проявлять повышенный интерес к вашей базе.

Теперь настало время сосредоточиться на сборе урожая и создании Железной Орды. Постарайтесь уничтожить с воздуха как можно больше отрядов. Вражеская пехота доставит вам лишь небольшие неприятности, которые легко устраняются с помощью нескольких pillbox'ов. Не забудьте защитить базу от налетов с воздуха — советские ВВС достаточно сильны. Перед тем как заниматься непосредственно базой, удалите все tesla coil. Когда бОльшая часть зданий будет разрушена, Сталин начнет закидывать вас ракетами. Быстро погрузите инженеров в APC и прикарманьте control center.

— Будто огромным ножом... Проверяю... У обезглавленных глубиной по двенадцать дюймов. Кое-где порезы, кое-где кислота ... вы слышите гул?
— Ответ отрицательный. Вы обнаружили небольшие холмики?
— Так точно. На карте не указаны.
— Насколько вы далеко?
— Шесть единиц.
— Осмотрите местность.
— Что мы ищем?
— Огромных муравьев.
— Как в фантастических фильмах!
— Это не шутка. Прочешите все сектора.
— Так точно.
— Используйте джипы. Это не шутка! Муравьи высотой в 12 футов.
— Что означает гул?
— Муравьиный радар. Будьте осторожны.
— Теперь я слышу!
— Эвакуация! Все назад! Отвечайте! Срочно покинуть сектор!
Связь прервана.

— Таких больших муравьев не замечено. Общая тревога! Затребуйте донесения всех секторов.
— Сектор Alpha. Ответ отрицательный.
— Сектор Charlie. Ответ отрицательный.
Сектор Bravo молчит.

— Сектор Delta? Ваш рапорт. Все сектора, настроиться на волну Delta.
— Люди гибнут! Красная тревога! Красная тревога! Замечены огромные муравьи!
— Какой сектор?
— Echo.
— Количество? Размер?
— Около сотни. Огромные, красные!
— Огонь на поражение!
— Готовимся к ведению огня... Боже мой! Я не могу...
— Echo-сектор! Ответьте! Echo-сектор!
Связь прервана.

Миссия 11

Судьба забросила вас глубоко в тыл врага. Вы находитесь в центре управления, часы громко тикают, и у вас почти нет ресурсов! Двигайтесь к югу, пока не наткнетесь на mammoth-танки. Командировав шпиона прямиком к "выходу", получите подкрепление в форме незабвенной





амазонки. С ней уже можно побродить по окрестностям. Tanya и инженер должны посетить северное и восточное крыло комплекса. Порешив солдатиков, деактивируйте первый центр управления. В западном крыле повторите операцию со вторым ЦУПом. Затем отправляйтесь на север, пока не наткнетесь на flame turret. Максимально подлечив девушку и нашептав пару молитв, займитесь турелью. После этого снова переходите к оздоровительным процедурам. К северу от flame turret'а находится третий центр управления. Обработав его, бегите на северо-восток к четвертому и последнему пункту назначения.

Миссия 12

К началу миссии вы будете располагать парой MCV. Не скредничайте — стройте два construction yard'а. Схема сооружения базы стандартна, но лучше всего с самого начала возвести два здания refinery. Обследуйте местность с помощью легких танков. К востоку и северу от вашей базы рыщет патруль из нескольких mammoth'ов. Обнаружив его, попытайтесь заметить места остановки танков с тем, чтобы позднее их заминировать. Неплохой идеей является и постройка tech center — для слежения за маршрутами неприятельских ore truck'ов. Rocket infantry некоторое время послужит неплохой защитой от налетов авиации.

Выпустив достаточное количество средних танков, займитесь базой противника. Не разрушайте subpen — лучше заселить в него шпиона. Нам необходим sonar pulse. Порешите базу, захватив construction yard и weapons factory. В этот момент начнет функционировать база, находящаяся на другом берегу реки. Лучше всего сразу уничтожить их ore truck'и с помощью вертолетов. Несколько ракет V2 помогут разрушить tesla coil на берегу острова. Пробив дыру в прибрежной стене базы, отправьте войска к северной части вашего куска земли. Танки должны позаботиться о тамошних электростанциях. Создав naval yard, смастерите несколько транспортов.

В том случае, если возникнут проблемы с вражескими подлодками, вы сможете расправиться с ними с помощью V2 и вертолетов. Высадив незаменимые V2 на побережье острова, где ранее находились tesla coil, уничтожьте SAM-установки. Вам осталось лишь избавиться от подлодок — значит, настала очередь sonar pulse. Оставшиеся в живых станут легкой добычей, если предложить им приманку в виде порожнего транспорта. Как только все лодки Советов принудительно пойдут ко дну, появится





морской конвой союзников.



Миссия 13

Не угоняйте MCV далеко от места высадки. Заложив базу, поставьте на северо-востоке несколько camo pillbox'ов — на максимальном расстоянии от КП. Используйте джип для разведки земель к востоку. Увидев mammoth-танк, поворачивайте обратно. Попробуйте продвинуться на северо-восток. Отступайте при первых признаках вражеских "мамонтов". Каждый раз к базе будет подходить очередная жертва, сопровождаемая штатским. Последнего необходимо удалить заранее, иначе он успеет запустить сигнальный огонь. Mammoth тут же станет неуязвимым благодаря использованию Iron Curtain. Заставьте его гоняться за ore truck'ами до тех пор, пока советский артефакт не перестанет работать. Теперь его смогут прикончить ваши танки.

Расширяйте свою базу, не забывая распихивать camo pillbox'ы во всех возможных направлениях. Отправьте шпиона на север через центр карты, затем, следуя берегом реки на восток, войдите на территорию вражеской базы. Обнаружив subpen, обоснуйтесь в нем. Когда начнет функционировать GPS-спутник, вы увидите две советские базы. База справа добывает руду из депозита на севере. Шесть вертолетов Longbow смогут быстро справиться с обитающим на этом поле харвестером. Заминируйте дорогу, проходящую через деревню. Противник, имея на то возможность, использует легкий путь. Ну а если вы сможете уничтожить mammoth прежде чем он станет "невредимкой" — это только в плюс.

Спустя некоторое время начнет активно добывать руду база, находящаяся слева. Дабы избежать зенитного огня, посылайте вертолеты сначала к западному краю карты, и лишь затем давайте команду на уничтожение ore truck'ов. Оказавшись без руды, Советы вскоре прекратят строительство. Для начала обработав базы вертолетами, подводите танки и APC с инженерами. Враг в ваших руках.



Миссия 14

Назовем верхнюю группировку войск А, а нижнюю — Б. Инженеры из А должны пробраться к панели управления, чтобы обезвредить flame turret. Группа Б в это время должна, пройдя немного на восток, очистить помещения. Совершив указанное, продвиньте Б еще дальше и деактивируйте "северную" турель с помощью панели управления. Группа А должна отправиться на восток, минуя вражеские танки. Если у вас возникли проблемы, постарайтесь сгруппировать свою пехоту и использовать концентрированный огонь. Нередко помогает медик, следующий за бойцами и восстанавливающий их здоровье прямо во время стычки. Идите на север: первый генератор находится именно там. Вернитесь обратно и, пройдя чуть дальше на восток, деактивируйте очередную турель с помощью панели управления. Немного отойдя назад, группа Б должна отправиться на юг. Осторожно: около очередной панели вас будет поджидать сюрприз с гранатами.

Как только инженер поместит взрывчатку на генератор, вы получите очередное подкрепление. Двигаясь на восток, группа Б наткнется еще на один генератор. Вы знаете, что надо делать. Проследовав в прежнем направлении, Б достигнет большой комнаты с flame-турелями и несколькими панелями управления. Центральный пульт убирает "северо-западную" пушку. Утверждение верно и для северо-западной панели и центрального flame turret'а. При должном умении вы сможете проделать трюк с панелями одним инженером. Юго-западная панель относится к генератору, но она-то пока и не доступна. Объедините группы А и Б, составив новую команду из пяти пехотинцев, двух докторишек и одного инженера. Стартовав с места последней стоянки группы А, двигайтесь на восток до очередного генератора, затем на юг и на запад. Вы должны появиться как раз в центральном холле. Теперь, имея в активе двух лечащих врачей, вы сможете очистить помещение без потерь.



Дальнейший маршрут — на юг. Небольшой компьютерный терминал должен быть расположен на западной стене. Оставьте там инженера. Направляемся на запад и, минуя комнату с V2, избавляемся от турели и собаки, подстрелив бочки. Две панели управления на стене деактивируют турели, а располагающийся в комнате к западу терминал является частью генератора. Остается пара генераторов в центральном зале. Если турели все еще активны, не беспокойтесь: прежде чем умереть, инженеры доберутся-таки до панелей. Выбираем нижний правый проход. Туда следует направить все свои подразделения. Произойдет нечто странное: все "плохиши", не обращая на вас



внимания, выбегут из комнаты. К востоку ваши инженеры обнаружат последний генератор.

Миссия 15

Отведите Tanya и воров немного вниз, чтобы уберечься от взрыва бочек. Вернитесь обратно. Повернув на запад, избавляйтесь от мешающейся пехоты противника. Когда ваш отряд достигнет побережья, поворачивайте на север и заходите на базу. Необходимо уничтожить мелкие электростанции, а также задержать автомобиль. Если же авто удастся уйти, подстерегите его около реки. Ну а сделав по нему несколько дополнительных выстрелов, вы обнаружите ящичек, полный денег. Мужайтесь! До поры до времени трогать его не стоит. Вернитесь и взорвите оставшиеся источники энергии. Воришки, очевидно, захотят поживиться содержимым ore silos. В этот момент появятся подкрепления. Базу надо построить как раз там, где находится дымовой сигнал.

Как и в предыдущих миссиях, Советы будут посылать танки, снабженные временной неуязвимостью. К счастью, техника почти всегда использует один и тот же путь. Заминируйте его. Rocket infantry защитит вас от атак с воздуха. Впрочем, не помешает им помочь, построив несколько AA-пушек вокруг ваших электростанций. Следующая задача — найти и уничтожить вражеский ore truck сразу же после запуска GPS-спутника. Вы будете вознаграждены временной передышкой. Как обычно, в этот момент активируется вторая база Советов. Их поля также не имеют защиты от налетов, поэтому истребить оставшиеся харвестеры труда не составит.

Раскиньте naval yard и соберите крейсер. Достичь берега можно, построив цепочку зданий (например barracks), ведущую к желанной воде. Морскому сооружению не помешает защита от нападений с воздуха. Используя Хроносферу, перенесите крейсер в озеро около южной базы. Его миссия — создать хаос. Корректируйте огонь пушек крейсера вручную. Следующая цель — небольшое озерко в нижнем левом углу карты. На этот раз бомбардировке подвергнутся взлетные полосы и электростанции. Настала очередь вертолетов — они займутся SAM-установками. Понеся некоторые потери, вы все-таки сможете избавиться от них. Далее жертвой должны стать оставшиеся электростанции. Без них tesla coil зачахнут, и советская база станет доступна для ваших танков.

Миссия почти выполнена.

— Александр Вершинин

(Окончание следует.)





Battle Isle 3

Коды уровней

Уровень	Код уровня
02	64 87 67 4
03	15 64 38 6
04	97 45 64 2
05	37 56 83 8
06	29 57 84 3
07	88 44 36 6
08	23 75 41 1
09	38 54 65 3
10	56 47 33 2
11	40 92 66 4
12	75 64 36 6
13	82 64 24 1
14	32 43 55 4
15	54 87 43 6
16	13 53 41 1
17	45 24 33 8
18	67 31 24 4
19	12 43 37 1
20	62 45 42 5



Chaos Overlords

Cheat-коды

Введите вместо имени игрока:



SMGHUBBLE — возможность наблюдения за всеми гангстерскими группировками в любом из секторов
SMGMILD — исцеление бандитов

Civnet

Cheat-коды

Чтобы получить доступ в cheat-меню, введите в промежутке между двумя ходами "**AODBAMF**", держа нажатой клавишу **CTRL**. После этого вы увидите меню, содержащее следующие команды:
Scaleit — увеличение продуктивности



ArmyInfo — информация о других расах
MoneyAndPower — деньги и авторитет
AllSeeingEye — вся карта
GetRichQuick — деньги
GetSmartQuick — развитие науки
MissileCrisis — производство ядерного оружия
SettlersHo! — settler'ы
Nukestorms — глобальное потепление
Automode — вместо игрока ходит компьютер
Armaggedon — апокалипсис

Deadlock

Cheat-коды

Во время игры нажмите **CTRL + F1**, а затем наберите :
Frodo — максимальное количество колонизаторов
Ghoti — мгновенная разработка выбранной технологии
Make it so — по 100 единиц всех материалов и 5000 денег



Heroes of Might and Magic II

Cheat-коды

Введите во время игры:

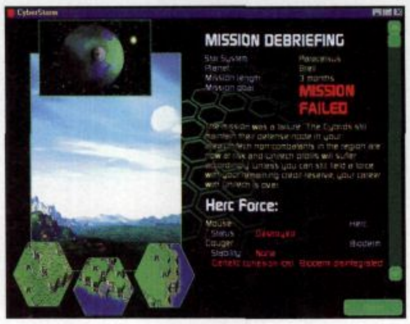


911 — выигрыш сценария
1313 — проигрыш сценария
8675309 — вся карта

MissionForce: CyberStorm

Cheat-коды

Добавьте в файл CSTORM.INI следующие фразы, а затем начните игру:
It's Good To Be The King — очень много денег
Heal Me — починка всех Herc'ов и лечение пилотов
BrownNoser — повышение играющего в звании

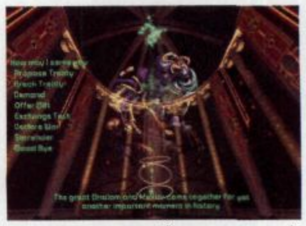


Herc Me Some More — возможность приобретения всех Herc'ов
Можно добавить себе денег, внеся изменения непосредственно в savegame (файлы с расширением .CBS). Для этого с помощью diskedit.exe или другой программы, позволяющей редактировать hex, исправьте строку по адресу 00007100: так, чтобы она выглядела следующим образом: "00 00 00 FF FF FF 00 00". Это добавит вам 16 миллионов кредитов.

Master of Orion II

Cheat-коды

Введитево время игры с нажатой клавишей **ALT**:
EINSTEIN — все технологии
ISEEALL — все игроки и все планеты
MOOLA — 1000BC (не отражается на набранных очках)



MENLO — завершение начатого исследования
SCORE — демонстрация набранных очков

The Settlers 2: Veni, Vidi, Vici

Cheat-код

THUNDER — вся карта, любые постройки



War Wind

Cheat-коды

Во время игры нажмите **ENTER** и введите:
!golden boy — 5000 единиц ресурсов



!the sun also rises — ликвидация fog of war

Action

Abuse
Assault Rigs
Battle Beast
Crusader: No Remorse
Cyber Gladiators
Death Rally
Destruction Derby 2
Eradicator
Gender Wars
Hellbender
Monster Truck Madness
Pray For Death
Screamer 2
Stargunner 2000
Syndicate Wars
The Terminator: SkyNet
Time Commando
Whiplash
WWF Wrestle Mania
Zone Raiders

Коды

<The Terminator: SkyNET>
<Eraser>
<Chasm: The Shadow Zone>

58



SkyNET "Множество авторитетных изданий поставили игре рейтинг "Good", но эта ошибка произошла, по всей видимости, с голодухи."

60



Eraser
"Собственно, уже одного этого "тира" достаточно, чтобы пострелять с кайфом. Но ведь это только начало!"

56



Chasm
"Chasm действительно выделяется из серо-идиотичной массы DOOM-клонов."



Тоска по плоскому

ЖИВЯ В ВЕК QUAKE И Diablo, мы как-то стали забывать те динамичные и ненавязчивые игры, что еще совсем недавно всецело занимали наше время. Кто, скажите, не проводил часы,



наблюдая сверху за маленьким компьютерным корабликом, разнося вдребезги стайки летающих ромбиков и кружочков. Классическими примерами подобных аркадных безобразий могут служить бессмертный Raptor, не менее живучий Tyrian и эпохальный Stargunner. Возможно, в конце весны в эту веселую гоп-компанию попадет и некий **Demonstar**, спешно ваяемый сейчас фирмой Mountain King Studios. Если, конечно, у вас нет идиосинкразии к Windows 95, ОС, из-под которой будет запускаться игрушечка.

Вертикальная стрелялка — вот название этого поджанра. Идея стара как мир, но подобного оформления древней мысли, похоже, еще не было. Смысл игры прост до безобразия — пройти 18 уровней и порешить главного босса. Вся графика в Demonstar — 640x480, а все объекты старательно-трехмерны. Музыку же к Demonstar написал... Bobby Prince! Да, тот самый, что сочинял мотивы к DOOM'у и Duke Nukem 3D.

Что еще? Впервые можно будет наблюдать "умные" бонусы: сначала догони и только затем стреляй — до тех пор, пока вожделенный power-up не приобретет нужный цвет (для оружия, защиты и двигателей существуют бонусы разных цветов). Наконец, в Demonstar можно будет использовать новые джойстики Microsoft Gamepad.



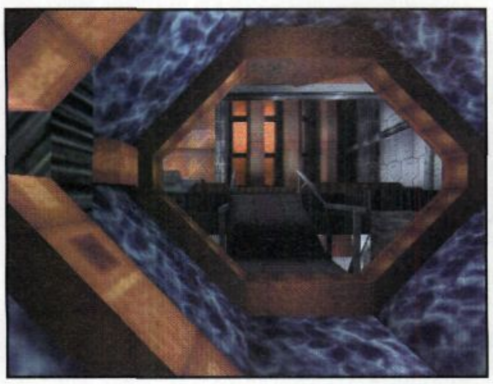
Quake: последствия землетрясения

3D Realms упорно молится

Несмотря на усиленную подготовку сиквелов "сверхпродажного" Duke Nukem 3D, компания 3D Realms не оставляет работ над суперпроектом **Prey**. Недавно этот Q-киллер (впрочем, пока речь идет лишь о шкуре неубитого Q) разжился новым продюсером, которого зовут Paul Schuytema и который до ноября'96 был главным разработчиком MechWarrior 3. Этот матерый человечище является одновременно преподавателем колледжа, колумнистом Computer Gaming World (есть такой журнал!), консультантом по дизайну игровых программ и писателем-фантастом. 3D Realms возлагает на нового "толкача" самые большие и радужные надежды, ибо считается, что он внесет в сюжет игры нечто доселе не виданное.

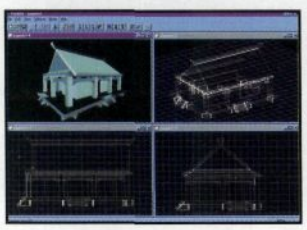


Материалы рубрики подготовлены ***Павлом ЗАВЬЯЛОВЫМ*** *и* ***Алексеем ПЛАТОНОВЫМ****.*



Новая метла чисто метет. Уже сегодня Prey, по утверждениям команды разработчиков, располагает мощнейшим "истинным" 3D engine, напичканным динамическими тенями и сложнейшими (то есть реалистичными) моделями освещения, работающими с цветной иллюминацией. Игра работает *только* под Windows 95, поддерживая всевозможные варианты сетевых баталий (разумеется, не забыт и "Интернет").

Существующий вариант Prey активно использует 3D-акселераторы (вроде 3DFX), и это значит, что поклонникам стоит начать копить денежки на нечто подобное. Но спешить с этим все равно не следует: остроумные творцы заявляют, что "игра будет выпущена не раньше, чем мы ее закончим". То есть в... 1998 году. Такова, если ребята не шутят, их последняя воля. Умри, надежда!..



Epic Megagames занимается чем-то нереальным

А вот **Unreal**, по всей видимости, предстанет пред наши очи уже в этом году. Epic уже объявляет конкурсы, призом в которых будет коробка с игрой. Активно ведутся разговоры о портировании на PlayStation. Поднимает немыслимый шум, сильно напоминающий рекламную кампанию.

Вместе с тем, вовсю набираются дизайнеры со стороны, могущие... переделать все по новой. В этой связи вспомним, что с самого начала Unreal позиционировалась, как стопроцентная 3D-игра — с "революционным освещением, реалистичными тенями и супертекстурами", качество которых улучшается, когда к ним



приближается игрок (эта технология называется MIPmapping). При этом обещаны грандиозные уровни, представляющие собой чудеса архитектуры, и совершенно неожиданные правила игры, делающие ее существенно более интеллектуальной, чем произведения конкурентов. Впрочем, мы об этом уже писали.

В отличие от 3D Realms, EPIC делает ставку не на 3D-акселераторы, а на модную технологию MMX, успешно продвигаемую фирмой "Интел". Настроения разработчиков таковы, что возникает сильное подозрение, что игра будет не просто "оптимизирована под", а вообще не сможет обойтись без новейшего процессора. Таким образом, патриотам продукта придется расставаться с любимым процессором и родной материнской платой. И при этом пошевеливаться — фирма намекает на нынешний июнь, обещая выпустить игру "как только, так сразу". В общем, Unreal, наверное, все-таки преподнесет нам сюрпризы. Хоть и — будем реалистами — к Рождеству...

Темны магические кристаллы

Пока лидером (бесспорным) является Quake, ожидания новой версии этой игры носят чисто теоретический характер. Появилось несколько наглых фальсификаций (топорно сработанных уровней), называемых Quake 2, однако они не имеют никакого отношения к молчащей в тряпочку id. Компания предпочитает лицензировать существующие технологии, но ничего не сообщать о новых разработках.

Первые всходы: мутанты наступают

Quantum Axcees первой воспользовалась средствами разработки "игр для Quake". Термин "Quake Add-On" будет



очень много значить в 1997 году. Творение под названием **Shrak for Quake**, по всей видимости, закрепит успех Quake (хотим!). Для того, чтобы попробовать новую игру на зуб, вам придется раздобыть зарегистрированную версию Quake. Однако поступающий в начале февраля в продажу Shrak будет действительно *новой* игрой.

Engine Quake будет нагружен не только свежеиспеченными картами (12 уровней, секретный этап, карты для сетевой игры, включая абсолютно новый вид сетевого разгула — т.н. "захват флагов"). Новым будет все: сюжет (защита планеты от мутантов), монстры (десяток этих самых "красавцев", включая двухголовых уродов во главе с жутким созданием по имени Shrak), девять видов оружия (все только





что с конвейера), новые "фишки" взамен изрядно надоевших Quad Damage, Pentagram of Protection, и т.д. Одни бонусы помогут вам осветить абсолютно темные коридоры, другие превратят любое оружие в миномет, третьи...

В игре самым радикальным образом изменено все, что только можно изменить, а id



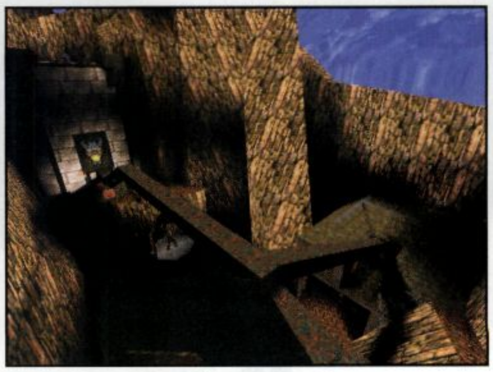
позаботилась, чтобы из Quake можно было сотворить решительно другую игру. Quantum Axcees реализовало эту возможность.



Результаты гипноза

Следующими иллюстрациями к поэме "что можно сделать из Quake" будут **Scourge of Armagon** и (позднее) **The Rift**, игры, находящиеся в работе у молодой команды Hipnotic Interactive, Inc. Группа программеров и дизайнеров, покинувших 3D Realms ("дабы наконец приобрести известность"!), уверена в успехе этих проектов, первый из которых выйдет уже в феврале.

Их убежденность основана на том, что для создания продукта, называемого Quake Add-On, понадобится лишь программи-



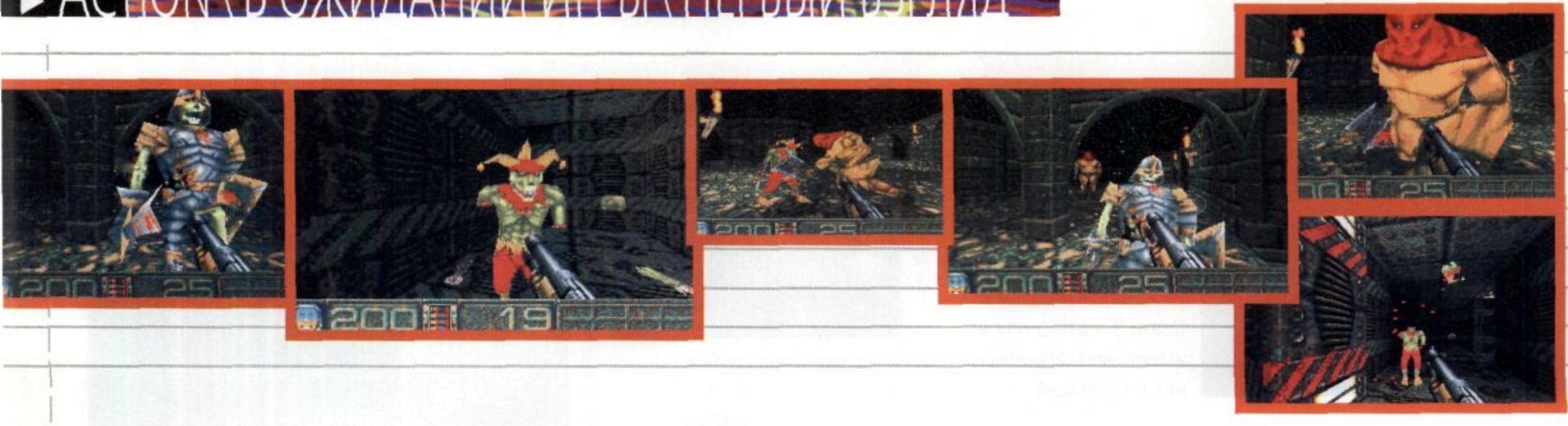
рование отдельных объектов средствами quakeC (инструмента достаточно доступного) и разработка карт и объектов с помощью средств дизайна для Quake. Это не требует ни лицензирования engine, ни каких бы то ни было сложных и утомительных действий, а значит — позволяет целиком сосредоточиться на самой игре, сокращая при этом цикл разработки.

Результатом становится продукт, соответствующий оригиналу по качеству графики, с таким же интерфейсом, но с совершенно иным игровым миром. Это относится к The Rift. Scourge of Armagon же будет, скорее, набором уровней, отличающихся, впрочем, тонкой индивидуальностью.

В планах фирмы еще несколько аналогичных проектов, причем здесь усиленно копят информацию о запросах "рядовых" пользователей, собираясь сделать "Quake нашей мечты".

В заключение добавим, что установленные Add-On нисколько не испортят обедню ни самому Quake'у, ни друг другу. Все верно: игра есть наслаждение...





Над пропастью с шотганом

Народ наш славен своей поразительной склонностью к лени. И потому, пока западные трудоголики корпят в поте лица над игровыми шедеврами, мы ждем. Затем, мастерски прикончив очередную зарубежную игрушку, философски замечаем: "Что-то они стали халтурить...". Локальные кулибины, зная, что могут сделать игру лучше, но хорошо представляя, каких телодвижений это потребует, высокомерно улыбнувшись, устремляются к ближайшему ларьку с истинно студенческим напитком.

К сожалению, не все районы бывшей великой Родины могут похвастаться равномерно-непрерывным подвозом пива. И вот, очевидно, лишившись Напитка Богов, группа программистов из Украины (Action Forms — таково название этого коллектива) решила скоротать время, скрестив DOOM с Quake'ом. Ребенку дали имя **Chasm: The Shadow Zone**, то есть "Пропасть". Скажем сразу: приплод оказался настолько симпатичен, что его немедленно пригрела "вражеская" Megamedia Corporation, выложившая в январе на свой сайт Chasm Demo Test v. 1.02...

Почему же иностранная акула заинтересовалась скромной работой славянских мастеров? Ответ отчетлив и резок: капиталисты знают, где выгода. Chasm действительно выделяется из серо-идиотичной массы DOOM-клонов.

Как вы уже поняли, за основу взят именно DOOM от id Software во всем его великолепии. Типичный "плоский" этаж со множеством закоулков, секретных комнат, кнопок... С другой стороны, представленный в демо-версии уровень напоминает также Hexen, с его неожиданными переходами от замкнутого пространства помещений к открытым территориям. Игровой engine ОЧЕНЬ быстр, что, впрочем, понятно: только наши разработчики всерьез думают об оптимизации кода под медленные машины (даже в повальной бедности есть свои плюсы!).

Дальше начинается самое интересное. Дело в том, что монстры в игре полностью трехмерны. Вдобавок, они великолепно прорисованы и могут похвастаться грациозностью (не побоюсь этого слова) движений. "Дема" позволяет лицезреть три вражеских "типоразмера", но этого достаточно. Очень юркие, на гладком, как бы резиновом, ходу паучки-тарантулы вызывают лишь воспоминания о старенькой "Арахнофобии"; зато два других персонажа, несомненно, родные: Punisher напоминает мне о тех днях, когда я спалил отцовский компьютер, ну а Joker (в просторечье Петрушка) известен каждому младенцу. Хотя, быть может, немного с другой стороны: кукольный Петрушка обижал богатых и нечестных, этот же переквалифицировался и теперь колотит всех подряд. Реалии сурового времени...



Впечатляет и техническая сторона проекта. Монстры не "расплываются" при сильном приближении благодаря контролю над размером пикселей. Каждая модель, составленная в среднем из 300 плоскостей, выглядит очень гладко.

Говоря о монстрах, нельзя не упомянуть о том нюансе, которого так не хватало всей DOOM'ающей публике. (id, кстати, обещала подобную вещь в Quake'е, но, видимо, забыла.) Зато возможность точечных ударов по злодейским телам воплотила в жизнь все та же киевская Action Forms. Именно так: если вы стреляете в руку, то "заболит" она и только она (а затем и вовсе отвалится). Таким образом, искусный "хирург" может сначала удалить Петрушке загребущие ручонки, ну а затем и декапитировать несчастного. Хотя иногда подобная жестокость себя оправдывает. Ведь правой рукой негодяй держит метательные диски, коими пользуется весьма умело. Вот здесь украинские ребята оказались на высоте! Потеряв конечность, "отвечающую" за оружие, враг не сможет больше стрелять (вполне закономерно!) и полезет врукопашную.

Приведенный пример означает, что у каждого монстра есть несколько линий поведения, которые динамически меняются в зависимости от происходящего. Что же мешало сделать подобную вещь в DOOM'е? Быть может, помощь со стороны компьютера в наводке? Вы не забыли: важно точно прицелиться



лишь по горизонтали, и ваш герой сам поднимет или опустит оружие. Как бы автоматизируя процесс стрельбы, id Software многое приобрела, но многое и потеряла. Учитывая этот опыт, в Chasm'е нет "автонаводки": чтобы выстрелить по пауку, вам придется наклонить оружие!

К слову, об оружии. В нашей версии — всего три вида вооружения (шотган, метательные диски и арбалет). Видимо, из-за того, что игра все еще находится в разработке, особых различий при смене оружия не чувствуется. По правде говоря, даже сами авторы предупреждают, что "оружейная" часть еще далека от идеала, и они трудятся над ее совершенствованием...

Есть еще несколько немаловажных деталей, которые были позаимствованы (хоть и с серьезными изменениями) из Quake'а. Например lighting-эффекты. В игре существуют как статичные (неподвижные) источники света, так и динамические (стрела арбалета в полете). Многие объекты в Chasm'е могут быть разрушены. Это касается и источников света, при удалении которых освещение помещения изменяется. Не забыты и тени, отбрасываемые каждым объектом, — их количество зависит лишь от набора источников света.

В Chasm'е вы увидите и уже знакомую консоль, доказавшую свою оправданность исключительным удобством. Она незаменима как в одиночной, так и в multiplayer-игре. Последняя, разумеется, предусмотрена. Предположительно, Chasm будет поддерживать до восьми игроков по сети. Как и в Quake'е, в новой игре используется технология "клиент-сервер", а значит, игроки смогут включаться и выходить из игры, когда им заблагорассудится.

Учитывая все сказанное, а также тот факт, что для игрушки требуется 486/66 и 8 Мбайт памяти, можно лишь восхититься отличной работой украинских программистов (разрешение в игре, кстати, DOOM'овское, но, вполне вероятно, и это будет преодолено). Пока неизвестно, будет ли игра публиковаться какой-либо из наших фирм, но сделать это было бы хорошо просто ради соблюдения приличий — ведь за державу обидно!

Александр Вершинин


106.8 FM
самая здоровая чистота
106.8
станция
телефон коммерческой службы: 261.04.49 телефон эфирной студии: 261.04.19 Internet: www.station.ru e-mail: radio@station.ru

ИГРА
The Terminator: SkyNET
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

Тухлое ovo, или Вождь в кепках

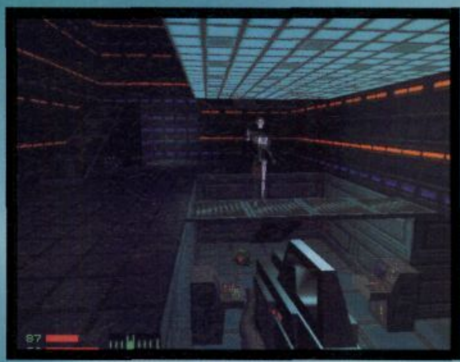
...Говорю вам: эти яйца всегда были тухлыми. От них разило, когда стали вылупляться первые десятки клонов первояйца по имени DOOM. Они вызывали тошноту даже у слепых, лишенных обоняния (обаяния?), когда появилась первая версия The Terminator: Future Shock. Они мерзко смердили, когда шаловливые ребята из Лос-Анджелеса разрешились родами пресловутого "Дюка". Ничуть не свежее они и теперь, когда речь идет о ***SkyNET*** *.*

Допускаю, что "Терминатор-2" — кино вопиющей крутости. Взрывы, дык, трогательная забота будущих о прошлых, все дела... Арни Шварц со страстью террористки Софьи Перовской пытается полить водой (замочить) всех отрицательных персонажей без



остатка. Очевидно, что мимо такого просто так, как и мимо сакрального тещиного дома, не пройдешь. И создатели игр это отчетливо понимают. То есть не проходят. Особенно запал им в душу сюжет про две тысячи бородатый год, киборгов жутких и кровеносно-сосудистую публику, им противостоящую. Раздолье и засилье воплотилось в первой части игры. Техническое воплощение вызывало некоторые впечатления, но настораживало общее занудство. Что-то в Future Shock было не так.

Минул год, у разработчиков, сверяющих жизнь с планом ГОЭЛРО, настала пора ковать продолжения, и на нас снизошла (а на некоторых обрушилась) часть вторая. SkyNET. Что ж-жжжжж. По моему скромному мнению, "не так" в игре стало практически все. Несмотря на SVGA-графику (640x480) и прочие



минималистические новации, о которых авторы написали едва ли не на каждом заборе.

Сюжет игры построен на той самой "придавленной" части фильма, в которой повстанцы ("горстка повстанцев") угнетали орды киборгов. Декорации — изувеченные войной города, по-аптекарски чистые вражеские военные базы, полузатопленная подводная лодка в чикагских степях. "Откуда и почему?" — вопрос об аптечках — оставим на совести идеологов жанра (копирайтом на этот тотем владеет, вероятно, id, а другие лишь обезьянничают). Но сюжет-то как раз и не важен. Существенно лишь то, что передвигаться можно не только на своих двоих, но и рулить (джип, о котором можно сказать, что легче управлять настоящей космической ракетой, чем им), а также летать (геликоптер). Политбюро бунтарей поддерживает с вами связь (одностороннюю), ограничиваясь некоторыми полезными (поначалу) ЦУ.

Реализация игры напоминает памятник Ленину с двумя кепками: банально, но при внимательном рассмотрении настораживает. Напомню, что часть #1 считалась в некотором роде р-революционной — персонаж мог правильно вращать головой, приседать и телескопически удлинять свою жилистую выю. Так вот, весь революционный запал Bethesda'ы "ФутороШоком" и ограничился, поскольку, по сути, SkyNET отличается от прародителя только современным разрешением. Раскладка управления по умолчанию удобна, хотя к ней и необходимо привыкнуть. Второй плюс игры — киборгов-роботов рисовать проще, чем непотребных монстров, поэтому враги смотрятся симпатично. На этом с лестью, позвольте, закончу.

Модель мира и графика

Что есть "Терминатор"? 2,9(9)D, отличаемое по наклонным плоскостям, но сильно оптимизированное для упрощения отрисовки. Трудно столкнуться (по всей видимости, просто нереально) с ситуацией, когда враги присутствуют на нескольких этажах одновременно, а все 3D какое-то вымученное. 99% уровней устроены таким образом, что находиться в одной и той же точке, но на разных высотах нельзя. Имеется весь комплект странностей, отличающих графику SkyNET от графики Quake, позволяющий убедиться, что создатели первого отталкивались от 2,5D, а второго — строили честную 3D-модель. По большому счету, engine SkyNET — это engine Future Shock, которому скоро исполнится два годика.

640x480 — не ахти какое достижение, а откровенных глюков масса — уезжающие плоскости, отсутствие плоскостей, дыры на экране, заполняемые мусором... При этом понятия об оптимизации у разработчиков таковы, что большинство второстепенных объектов оказались параллелепипедами и кубами с натянутыми на них малоубедительными текстурами. В общем, эсвэгэа эсвэгэой, но, полагаю, даже совершенно неприхотливые в плане графики поклонники загадочного Дюка, и то будут разогорчены.

Для терпеливых

Создатели уровней описываемого чуда в перьях — очень ленивые люди. Несмотря на то что этапы имеют прямо-таки исполинские













размеры, на их разработке здорово сэкономили. Пример: первый уровень отличается от второго только тем, что по той карте, по которой прежде герой ходил пешком, теперь можно раскатывать на джипе. Стыдная экономия. Кроме того, авторы почему-то забыли о первейшем принципе action-игр — "по возможности быстро": на прохождение одного этапа уходит бешеное количество времени, и садиться за второй уже не хочется. А все почему? А все потому, что для достижения цели надо бесконечно слоняться по карте в поисках неких выключателей (совершенно не очевидных), регулярно посещая одни и те же места, вновь и вновь обживаемые врагом. Плюс ко всему — есть двери, которые открываются без ключей или кнопок, но лишь после прохождения определенного места. Финт насколько старый, настолько и скучный... (Наконец, насколько я понял, все ходы предопределены, и уровень можно одолеть только одним способом. В наших краях поселилась тоска...) Многие двери работают только на вход, поэтому, случайно забредя в ненужное помещение, придется тащиться к выходу. "Прелесть" этих чертовых дверей еще и в том, что, легонечко толкнув какую-нибудь плечом, вам придется длительное время наслаждаться надписью "loading..." — даже если вы напрягли себя на полную инсталляцию игры (при неполной установке очень скоро начинаешь мечтать о десятискоростном CD-приводе, это судьба...).

Последний писк, относящийся к прохождению игры, заключен еще и в том, что вам придется напрягать всю свою фантазию, пытаясь проникнуть в запретные зоны. Залезая в занюханные вагончики, обязательно восхититесь надписи "О, эта штука движется". Это значит, что вы попадете туда, куда иным путем ни за что не прорваться.

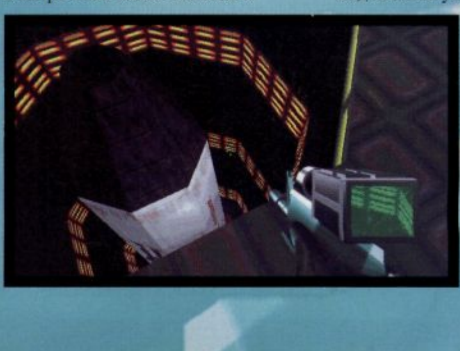
Бряцать железками

Чего в SkyNET с избытком, так это оружия. Изучению применимости каждой из железяк к конкретному монстру можно посвятить достаточное количество времени. Как и во всех играх любимого жанра, оружие "висит" на клавишах с цифрами. Впрочем, на одной кнопке могут находиться и UZI, и M-16, и Machine Gun, отличающиеся лишь дизайном да скорострельностью. Иначе говоря, оружие сгруппировано



по видам боеприпасов. Последние довольно быстро иссякают, и дубинка, "висящая" на первой кнопке, смотрится отнюдь не смешно.

(Там же пребывает другая полезная вещица — радар, отмечающий наличие врага и с успехом заменяющий карту. Карта-то в игре имеется, но с таким идеалом ущербности я давно не сталкивался. Нажимая "Tab", получаешь красивую трехмерную карту, которую можно вращать или наблюдать под любым углом зрения.



Неприятность в том, что даже после масштабирования карта показывает весьма ограниченный участок местности, который "и так можно рассмотреть".)

Враги стесняются показываться поодиночке, поэтому боевые действия довольно шумны и забавны. Жизнь персонажа в сражении подвержена очевидному риску, но наблюдаются весьма странные вещи. Все понятно со здоровьем-аптечками и с защитой-бронежилетами. Ищем, находим, лечимся. Все просто. Но вот загадка: падения с большой высоты, прямые попадания врага и близкие разрывы бочек с горючим здоровью вредят, а свои собственные гранаты под ногами — нет. Подбитый робот взрывается, как склад пиротехники, даже если его забить дубинкой, но вреда от этой красоты — никакого. Халтура это называется, слово специальное есть — хал-ту-ра, чье темное искусство нашло отражение и во многом другом.

Но — проще подвести итог, чем вдаваться в подробности. Игра более чем годичной давности, называемая тогда Future Shock и не снискавшая особой любви, была подлатана и продается вновь, со свежими уровнями. (Кстати, старые миссии тоже доступны вашему вниманию. На том же диске!)

Звук и музыка в игре ничем не выделяются, их нельзя назвать провальными, блеклость и однообразность — вот самая краткая их характеристика.

Графика заурядна и несколько глюкава. Цветовая гамма подобрана отвратительно и быстро утомляет.

Создатели сильно переборщили с размерами уровней и показали себя "никакими" их планировщиками. Кропотливый чикатило (маньяк) пройдет игру без труда, но SkyNET'у мучительно не хватает легкости. Во всем.

Потуги с брифингами живо напомнили мне слова м-ра Уилбура, что у id есть достаточно применений мозгам и дензнакам, чтобы брезговать видеовставками. Видео украшает далеко не всякую игру, а посредственное, невнятное видео — это то, в чем и вовсе нет нужды.

Множество авторитетных изданий поставили игре рейтинг "Good", но эта ошибка произошла, по всей видимости, с голодухи. Сложился определенный кризис жанра, и в то время, когда умные готовятся прорваться по всем фронтам и умыть id с ее графикой, другие честно халтурят. Впрочем, есть у них своя правда: на безрыбье и SkyNET — игра.

Сетевая игра поддерживается (с одного диска)... Пресловутый шлем VFX1 поддерживается...

Собственно, все.

— *Х.Мотолог*

Системные требования: *486DX2/66+, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM, 30+ Мбайт на HDD, звуковая карта, DOS 6.0+, джойстик (рекомендуется)*

The Terminator: SkyNET

★ Bethesda Softworks

75% ГРАФИКА
58% ЗВУК
50% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
52%

ИГРА
Eraser
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

В тире

*Нет, не по зубам оказалась Шварценеггеру новая миссия! Собрав в прошлом году все возможные лавры, герой киношного Eraser'а отправился на покой, оставив хлопотную роль US Marshal John Kruger и все связанные с ней проблемы вам, читатель и игрок. Дядю Арни можно понять: охранять "правительственных свидетелей" от толпы озверевших бандитов, имеющих к тому же осведомителей среди ваших собственных сослуживцев, — дело муторное и неблагодарное. Зато уж пострелять здесь можно от души! Собственно, ради стрельбы как таковой и создавалась эта видеоэпопея. Надо полагать, ради того же делалась и игра **Eraser**.*

Условия вашей суровой "службы" максимально приближены к боевым. Вы выходите на огневой рубеж к очередному забитому до отказа бандитами зданию. Вас не только могут подстрелить, но и, что более печально, патроны в обойме не бесконечны, и их придется добывать у лихих людей. А это шустрые и хитрые ребята, вооруженные до зубов самыми разнообразными ручными "средствами вечного успокоения" — от автомата до гранатомета. Гангстеры прекрасно маскируются и быстро перемещаются в домах, гаражах и складах, которые вам придется у них отбивать. Одна радость — "маршальские" звездочки, которые время от времени теряют ваши противники. А что еще может вернуть полицейскому здоровье, как не понижение соперника в звании!

Собственно, уже одного этого "тира" достаточно, чтобы пострелять с кайфом. Но ведь это только начало!

Сняв всех врагов, засевших у окон, вы врываетесь в дом и, выполняя нехитрый прием "короткие перебежки", обшариваете полутемные комнаты в поисках затаившихся бандитов. Вот это действительно серьезно! Полноэкранное видео, взгляд "из глаз", быстрые и плавные перемещения, мгновенная реакция противников, "реальная" обстановка, блики от полицейских прожекторов и обрывки переговоров по рации — полный эффект присутствия!

Раньше такая "играбельность" была свойственна только консольным играм, и вот PC в очередной раз, после Tomb Raider'а, доказал, что может предложить нам стрелялку, не только ни в чем не уступающую приставочным, но и превосходящую их. Авторы Eraser'а сумели сделать так, что мы, вволю стреляя, вместе с тем делаем это с удовольствием, в приятной и, можно сказать, дружеской атмосфере. Игрок обменивается пулевыми уколами с бандитами на абсолютно реальной скорости — и при этом не страдает от дерганных перемещений экрана. Враги появляются в самых неожиданных местах, — но ваш мышиный прицел всегда готов к работе и, если машина достаточно мощна, не тормозит даже на доли секунды. Вы заметили в



потемках какое-то шевеление — стреляйте без промедления: это всегда будет конкретный противник, быстрый и хитрый, а не картонный манекен, всегда выскакивающий в одном и том же месте. В общем, все, что вам надо — это верный глаз, твердая рука и... хорошее "железо", но об этом чуть ниже.

Компания Imagination Pilots Multimedia, конечно, создавала новую технологию не только для стрельбы. С ее помощью вы будете исследовать профессорский дом в поисках информации о предателе и месте, где скрывается сам профессор, и выбираться из лабиринтов Cyrez Building, когда по пятам за вами будет гнаться охрана.

Eraser, разумеется, не квест, но его авторов почему-то не устроила недостаточная интеллектуальность простой стрелялки, поэтому, "дабы держать мозги в рабочем состоянии", вам предложат набор задачек-головоломок, также важных для прохождения игры. Пазлы эти по большей части отличаются редким занудством и нужны стрелялке как корове седло. Любители шпионских страстей могут найти то же самое, но в улучшенном варианте, в прошлогоднем Spycraft'е.

Еще одно нововведение: психологические тесты на проверку вашего соответствия



занимаемой должности. Они подгоняют ход игры под тип вашей личности, хотя я, убей Бог, не пойму, как в этой месиловке может оказаться полицейский с психологическим типом "Идеалист"...

В соответствии с добрыми стрелялочными традициями, в Eraser'е существует тренировочный уровень, на котором вы можете познакомиться с местами своих будущих подвигов и, само собой, набить руку в истреблении негодяев. Здесь же представлены и все те "головоломки" и тесты, которые встретятся вам в игре.

Почти все в Eraser'е ново и удивительно, но за острые ощущения обычно принято платить — и эта игра не исключение. Скорее всего, вам придется раскошелиться, даже если сам CD достался вам по дешевке, в "болгарском" исполнении. Eraser требует процессор не менее сотого "Пентиума" и 16 Мбайт памяти. И это минимум! Не слабо, да? Во всяком случае, у меня на 120-й машине с 16-ю мегами мозгов (правда, довольно квелых — китайских) мышка в самых ответственных местах периодически залипала на секунду-другую. А враги в этой игре, как вы поняли, не дремлют. Так что внимательно проверьте содержимое своего системного блока и бумажника, прежде чем сменять Шварца на его боевом посту...

— Ольга Цыкалова

Eraser

★ **Imagination Pilots**

82% ГРАФИКА
75% ЗВУК
70% СЮЖЕТ
ИНТЕРЕСНОСТЬ
70%



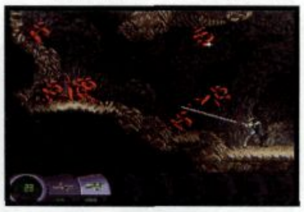




Abuse

Cheat-код

Чтобы активизировать God-Mode, начните игру, добавив в командную строку "-edit". Затем, убедившись, что курсор



находится в границах окна, одновременно нажмите SHIFT и Z, после чего просто начните игру нажатием клавиши TAB.

Assault Rigs

Коды уровней

Уровень	Имя	Код
2	NEXTGEN	212132
3	THIS WAY	322443
4	JOY JOY	323343
5	NODDY	233313



Уровень	Имя	Код
6	WASTELANDS	324412
7	VERTIGO	122243
8	GEM TOWER	321233
9	BRIDGE	323131
10	OBLITERATE	334212
11	ARENA	331342
12	P B M	423334
13	RAMPS	324132
14	OASIS	331221
15	HALLS	413333
16	COASTER	424442
17	MINE	333432
18	LOOK UP	242123
19	DEADLINE	112134
20	FORT	121332
21	STAIRWAY	323233
22	PARK A LOT	223423
23	ZAMCAM	411113
24	SHOOT ME	322333
25	WILD	343342
26	OIL RIG	244141
27	RIGHT WAY	142332
28	WASTE TWO	242222
29	DODGE	324144
30	AIR	241413
31	JUMP	421343
32	ROOM 101	321421
33	FIREPOWER	113112
34	WAVE	142442
35	PUSH OFF	431313
36	PERIMETER	133112
37	SPIRAL	133132
38	THE CASTLE	232321
39	FORTRESS	213113
40	LIFTS AHOY	313421
41	PUSH ME	413432

Battle Beast

Cheat-коды

AOFREOIO — все "бонусные" комнаты
ERHNE — бой против всех противников



EATEE — невозможность превращений героев
ITIHFO — трехраундовые бои
OFOVH — удвоение бонусов (в "бонусных" комнатах)
OAOAEIOA — включение режима AutoFly в лаборатории
EHRTRR — включение режима AutoFly в "бонусных" комнатах

Crusader: No Remorse

Cheat-коды

Во время игры введите **LOOSECANNON16** — так вы активизируете cheat-mode. После этого используйте следующие коды:



F10 — восстановление растраченного здоровья (или оживление crusader'a, если тот уже мертв)
F10 (во второй раз) — 99 зарядов для каждого вида вооружения
CTRL+F10 — бессмертие
H (удерживая **SHIFT**, наведите курсор на любой предмет и щелкните на нем) — перемещение выбранного объекта по экрану
F — демонстрация всей структуры окружающих вас помещений и предметов
CTRL+V — демонстрация сведений о состоянии памяти, версии программы и т.д.

При запуске игры введите в командной строке следующие коды:
-warp # — начало игры на любом уровне (# — номер уровня)
-skill # — изменение уровня сложности (# — порядковый номер уровня сложности)

Cyber Gladiators

Cheat-код

Войдите в меню выбора бойцов. Нажмите **"W"**, затем **"S"**, после этого ОДНОВРЕМЕННО **"J"** и **"L"**. Если код введен правильно, вы услышите звук взрыва. После этого нажмите **ESC** и заново выберите бойцов. Теперь драка будет происходить в дискотеке.

Death Rally

Cheat-коды

Введите во время игры:
DRUB — бессмертие
DREAD — неограниченные патроны
DRAG — неограниченное "турбо"
DRINK — ракетное топливо
DRUG — эффект "мухомора"

Введите во время нахождения в "магазине":
DROOL — $500000
DRAW — $1000
DROP — снятие 10 очков
DRIVE — добавление 10 очков



(только в полной версии игры!) Введя вместо своего имени **Duke Nukem**, вы получите защиту, аналогичную той, что на данный момент имеет пресловутый Duke.

Destruction Derby 2

Cheat-код

Введите **MACSrPOO** в качестве своего имени (в режиме Championship), и вы сможете играть на всех трассах.

Eradicator

Cheat-коды

Для демо-версии:
\FUSHIPI — бессмертие
\GUNS — дополнительное оружие и боеприпасы
\BLOODLUST — совершенствование оружия
\XMAS — все вещи
\TUNNEL — проход сквозь стены
Для полной версии:
\RAGAMUFFIN — бессмертие
\ARMS — дополнительное оружие и боеприпасы
\GIFT — все вещи



\FMK — восстановление здоровья
\OVERDRIVE — совершенствование микрочипа
\BLOAD — переход на любой уровень
\VICI — конец уровня
\DIG — проход сквозь стены
\SPUTNIK — вся карта
\AMOBJECT — все объекты на карте
\AIMOVE — возможность изменения уровня AI
\FRAME — демонстрация структуры объектов

Gender Wars

Cheat-коды

Перед началом новой миссии сохраните игру под названием:

BUY A PLAYSTATION — неограниченный запас амуниции и бессмертие
WORLD OF FISH — любой уровень

Hellbender

Cheat-коды

Введите во время игры:
AUNTEM# — перемещение на любую планету (# — номер планеты)
IMPUMPD — все оружие
IMSTUCK — пропуск миссии



MAXMEUP — восстановление брони
STEROID — бессмертие
TOTLPWR — максимум энергии
URDEAD# — любое оружие (# — номер оружия)

Monster Truck Madness

Cheat-код

Введите во время игры:
TREX — заезд на "динозавре" (чтобы увидеть себя со стороны, нажмите CTRL+3)

Pray For Death

Cheat-коды

MEETTHEGUYS — дополнительная игра
SENDMEFASTER — убыстрение игры
NEEDNOBATTERIES — управление бойцами переходит к компьютеру
TOONSOUND — в игре появятся звуки из мультиков

Screamer 2

Cheat-коды

В главном меню выберите ARCADE, но не нажимайте ENTER. После этого введите **"tacar"**, **"tbcar"**, **"tccar"**, **"tdcar"** и нажмите ENTER, а



затем — ESC. Это даст вам возможность использовать четыре секретных машины. Затем введите **"mrtrk"** и снова нажмите ENTER и ESC. После этого вы сможете ездить по всем трассам, включая одну секретную. Эти действия надо повторять для всех игровых режимов (чемпионата, заезда на время и т.д.).

Stargunner 2000

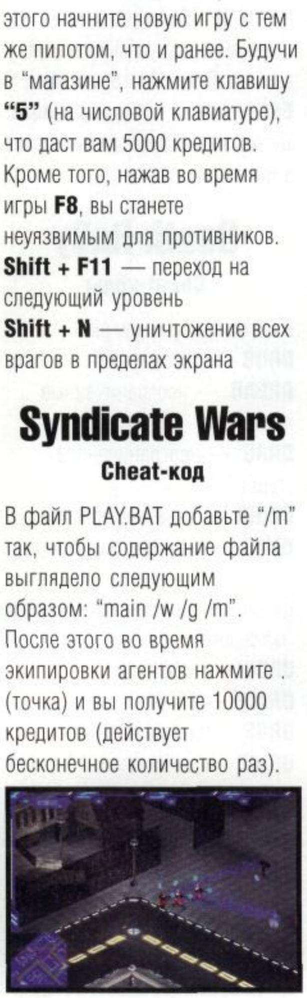
Cheat-коды

Начните игру и нажмите **F8**, затем покиньте игру (только в Main-меню, а не в DOS!). После этого начните новую игру с тем же пилотом, что и ранее. Будучи в "магазине", нажмите клавишу **"5"** (на числовой клавиатуре), что даст вам 5000 кредитов. Кроме того, нажав во время игры **F8**, вы станете неуязвимым для противников.
Shift + F11 — переход на следующий уровень
Shift + N — уничтожение всех врагов в пределах экрана

Syndicate Wars

Cheat-код

В файл PLAY.BAT добавьте "/m" так, чтобы содержание файла выглядело следующим образом: "main /w /g /m". После этого во время экипировки агентов нажмите . (точка) и вы получите 10000 кредитов (действует бесконечное количество раз).



The Terminator: SkyNet

Cheat-коды

Нажмите во время игры **ALT + ** и введите:
ARNOLD — все оружие
WILLNOTSTOP — бессмертие
SURGERY — все здоровье
NITROUS — неограниченное время
ILLBEBACK — конец миссии
SLUGS — следующее оружие
TARGET — суперприцеливание
SUPERUZI — мощный автомат с 999 патронами
VERSION — демонстрация версии программы
ICANTSEE — инфракрасный прицел для всего оружия
HELLO — на экране появляется надпись "Hello?"
COUNTERS — демонстрация координат игрока
WHOAMI — демонстрация имени игрока (для multiplayer'а)

Time Commando

Cheat-коды

Введите во время игры:
HUIBON — все оружие
VONLUX — восстановление здоровья

Коды уровней

Режим сложности EASY.
Roman — **YPTERFGZ**
Japanese — **NKTOLVIF**
Middle Age — **VMXYICCB**
Conquistadors — **FDQLUGGCC**
Wild West — **ZREHQFIR**
Modern Wars — **FBTAWPFC**
Future — **X**
Если вместо кода уровня ввести **COMMANDO**, то вы попадете в секретный уровень (код работает при любой сложности игры).

Whiplash

Cheat-коды

Введите в качестве своего имени:
CINEMA — особый экранный режим
CUP WON — просмотр финального мультика
DR DEATH — машины людей становятся "бессмертными"
GOLDBOY — главный приз
I WIN — просмотр победного завершения заезда
LOVEBUN — секретная машина
MAYTE — секретная машина
SUICYCO — секретная машина
2X4B523P — секретная машина



TINKLE — секретная машина
MREPRISE — дополнительный приз
ROLL EM — просмотр титров
SUPERMAN — включение максимально сложного режима игры
TOPTUNES — новые звуки
REMOVE — отключение cheat-кодов

WWF Wrestle Mania

Cheat-код

"Запаузьте" игру и введите:
HULKHOGANWEARSYELLOWNICKERS — победа в поединке

Zone Raiders

Cheat-коды

Для активизации cheat'а нажмите сначала **F8**, а затем **F11**. После этого введите во время игры:
ISITWENTY20 — вся карта
ISILETSBAIL — победное завершение миссии
ISIJAVANET — восстановление защиты и исправление повреждений
ISIWHEELS — возможность использования Xcar
ISIDRIVE — возможность применения всех остальных машин
ISIMAKEITSO — доступ ко всем уровням
ISIBEENTHERE — доступ к секретному уровню
ISIFATPACKED — все оружие и максимум амуниции
ISISLEEP — все враги засыпают
ISIQ — бессмертие
ISIWIRES — демонстрация структуры объектов

Симуляторы

<Jet Fighter III>
<Archimedean Dynasty>
<NASCAR Racing 2>
<Privateer 2>



71



Archimedean Dynasty "Мир, в котором живет и сражается Флинт, проработан до мелочей. Достаточно сказать, что основное приветствие там — восклицание "Light!"

Game EXE НАШ ВЫБОР

68



Jet Fighter III
"По своему духу игра сильно напоминает недавно вышедший Lightning II NovaLogic, с той разницей, что в JF3 лучше проработан background — то, что происходит между миссиями."

74



NASCAR Rasing 2
"...парни из Papyrus всегда давали возможность поэкспериментировать с настройками машины, справедливо полагая, что тщательно проведенная предварительная работа — залог победы."

76



Privateer 2
"Origin ставит игрока в стандартную ситуацию "один против всех". Вы не можете полагаться ни на кого, кроме себя."

Когда уже все **позади...**

А действительно, что тогда?
Вылет (танковый рейд, боевой поход) завершен, возвращение на базу состоялось, причем, как говорят американцы, мы вернулись домой в одном куске... и что дальше?

Вероятно, следующее задание.

Правильно. Но что-то ведь должно быть МЕЖДУ ними? Что-то, впрочем, не относящееся к подготовке следующей миссии? И не debriefing — разбор полета (или что там было)...

Это "что-то", вообще говоря, не является неотъемлемой частью симулятора. Без "чего-то" можно и обойтись, но обходятся очень немногие. Имя этому "чему-то" — фон, background, контекст.

Почти каждый симулятор имеет два основных режима игры: Single Mission (Instant Action) и Campaign. Обычно фон создается лишь во втором случае.

Каждый делает это по-своему. Однако все многообразие организаций фона можно разделить на несколько классов.

Полное отсутствие всякого присутствия
Здесь наиболее типичный представитель — Microsoft Flight Simulator, где несчастный пилот вообще не существует вне кабины самолета. Игра начинается со взлета, потом полет, посадка, желтый квадрат "F", в котором самолет ремонтируют и заправляют, после чего — опять взлет! И так без конца.

Все это очень мило, но надо, пожалуй, заметить, что процесс пилотирования, как бы хорошо он ни был сделан, является все же средством, а не самоцелью. Если фона нет, то зачем вообще мотаться с полосы на полосу, как жесть на ветру?

Историческое отсутствие всякого присутствия
То есть какой-то фон все же наличествует. Его бедность объясняется тем, что все описываемые события уже имели место в действительности, и изменить их никак нельзя. Максимум того, что можно — получить исчерпывающую историческую справку: что происходит на фронтах в данный момент. Хороший пример — симулятор подводной лодки Aces of the Deep. Зашел в кабак, пообщался с народом, узнал новости, а потом — опять на субмарину, и в море, все с тем же заданием — всех на дно!

В игрушках на исторические темы такой подход к делу является, пожалуй, единственно возможным. Изменить ничего нельзя, можно лишь представить себя на месте разных исторических личностей.

Режим Campaign означает здесь долгую-долгую войну. Пройти ее — дело почти невыполнимое. Вас почти наверняка прикончат по дороге.

Миссия за миссией
В этом случае процесс столкновения враждующих сторон разбит на несколько кусков, которые надо последовательно пройти. Не пройдешь предыдущий — не получишь последующий. Естественно, вопрос о глобальной победе или поражении не стоит: выполнение всех миссий автоматически означает победное завершение войны. Каждую миссию приходится проходить до посинения. Возможная гибель обычно в расчет не принимается — делается молчаливое предположение, что ничего такого не произошло, после чего неограниченное число раз предоставляется возможность исправить допущенные ошибки. Все это может никоим образом не сказываться на качестве самого симулятора, но если взглянуть на "в целом", то может сложиться странное впечатление: ведь жизнь довольно редко дает нам шанс переигрывать...

На этом месте, конечно, грех не упомянуть компанию NovaLogic, которая, кстати, внесла в этот процесс такое "гениальное" дополнение: провал отбрасывает вас на шаг назад.

Судьба Родины зависит от вас!
Надо сказать, что этот вариант, при всех своих недостатках, является очень распространенным. Суть его действительно заключается в том, что судьба Родины зависит непосредственно от успеха или неудачи каждой миссии.

Здесь не заставляют проходить ее до посинения и можно всерьез погибнуть. Причем настолько всерьез, что кампания прекращается, и единственное, что можно сделать — это либо начать все с нуля, либо восстановиться из "спасенки".

Да, но... интересная складывается ситуация. Конечно, когда судьба Родины зависит... — это правильно. Но что представляем из себя мы?

И получается, что выигрыш или проигрыш войны определяется действиями одного-единственного самолета, вертолета, танка, космического истребителя или подводной лодки. Прочие силы присутствуют постольку поскольку. Удачная миссия — и сообщают, что наступление противника тормозится. Еще одна удачная миссия — и оно выдыхается. Еще одна — и наши переходят в контрнаступление. Причем все эти миссии по своему масштабу — капля в море. На мой взгляд, это несколько неестественно. Но очень многие (в том числе и такие гранды, как MicroProse и Origin) зачастую используют именно такой подход к делу.

Впрочем, надо сказать, что иногда фон, изображающий "зависимость судьбы", является практически идеальным и единственно уместным. Но в таких случаях это обычно судьба уже не Родины...

База: игра продолжается
Что нормальные люди делают, вернувшись на базу? Правильно, расслабляются в ожидании следующего задания. А где они это делают? Ну, например, в том же кабаке. Причем не в одиночку — расслабляться в одиночку слишком аморально и потому плохо соответствует имиджу суперпилота. Значит, с друзьями. Что за друзья? Ведомые, ведущие, подчиненные, начальство... да мало ли, кто.

Кстати, наличие ведомых обязательно в любом уважающем себя симуляторе. Начиная с Первой мировой войны всякие летательные аппараты выпускались на задание минимум в парах. Таким образом, герою обеспечивается по крайней мере один собутыльник.

Но собутыльник (как и любой другой человек) имеет свою биографию, жизненный опыт, привычки, стиль общения, деловой стиль (если так можно сказать) и многое другое. Следуя логике, все это необходимо как-то отразить.

Сначала это сводилось к длинным монологам, которые произносили герои, стоило указать на них мышкой. Потом монологи стали примитивными диалогами. А после этого произошел качественный скачок: возможность выбирать варианты ответа. Более того, от выбранного варианта зачастую зависело дальнейшее развитие событий. Так симулятор сросся с ролевой игрой.

Надо сказать, что для общего сюжета такое даром не проходит. Наличие ролевых элементов, как правило, означает две вещи:

а) Герой — это уже не геймер. Геймер начинает исполнять роль. Так появляются личности вроде разжиревшего ветерана полковника Кристофера Блейра или жизнерадостного наемника Эмеральда Флинта.

б) В большинстве случаев из сюжета устраняются Доблестные Вооруженные Силы. Герою в военной форме общение нужно постольку поскольку. Его задача проста: получить задание от командования и выполнить его. При таком раскладе в выборе вариантов ответа нет совершенно никакой необходимости. Другое дело, если управляемый вами персонаж — личность темная, ни от кого не зависит и работу ищет сам. Чаще всего это наемник, для которого заключить контракт — уже полдела. В этом случае авторам сюжета попутно приходится решать ряд других задач, например: как сделать, чтобы это был не просто наемник, а Благородный Наемник, рыцарь по вызову, и всякое такое.

Остается только заметить, что из всех перечисленных выше ролевой вариант бэкграунда является, пожалуй, самым изощренным. Единственный его недостаток (помимо сюжетных ограничений) заключается в том, что он несколько нарушает дух симулятора, заставляя работать мозги бравого пилота в несвойственном для них направлении. Хотя, с другой стороны, можно с полным основанием назвать это не недостатком, а, напротив, достоинством.

Вот такая получается классификация. Конечно, бэкграунд симулятора всегда будет стоять на втором месте — на то он и бэкграунд. А впрочем... как знать! Ведь именно фон является той основой, ради которой наворачивается все остальное.

И поэтому обидно, когда он отсутствует или является слишком убогим...

Андрей ЛАМТЮГОВ

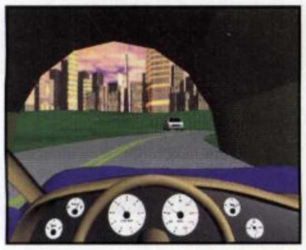
Megamedia: на земле, в небесах, под водой



Не уверен — не обгоняй

Специалисты из Megamedia Corporation решили наконец-то поставить точку в извечном споре "человека играющего" с самим собой: за кого, хорошего или плохого героя, проходить игру. В своем новом гоночном симуляторе **Outlaw Racers** эта достойная фирма предоставляет вам самим решать — нарушать ли правила дорожного движения или воздержаться (хотя, если честно, на дорожное беззаконие провоцирует само название игры, означающее в переводе "Гонщики вне закона").

Главная цель игры заключается в нахождении той неуловимой грани между быстрой и безопасной ездой, которая мгновенно ускользает, стоит только увидеть в зеркале заднего вида



капот преследователя. Однако не надо забывать, что с таким же успехом вы можете заметить... "передок" патрульной машины, как обычно, полной жадных до ваших денег блюстителей порядка...

В Outlaw Racers никто не потрудился проложить маршруты, так что у вас есть только конечная цель, которая, в зависимости от достигнутого уровня, может располагаться в нескольких милях или сотнях миль от старта. Единственное, что ограничивает свободу вашего передвижения — это checkpoint'ы, на которых вам надо показываться, так как за своевременное прибытие платят деньги. Деньги, в свою очередь, можно с умом потратить на модернизацию транспортного средства: укрепить кузов, поставить двигатель помощнее или вообще купить новую машину. Не забывайте, что ездить придется не только по городу, но и по шоссе — от одного населенного пункта до другого, а для этого надобны и приличная скорость, и достаточный запас горючего.

Своеобразие игры состоит еще и в том, что в ней присутствует генератор уровней, создающий каждый раз совершенно новые трассы. Постоянно будут меняться и погода, и интенсивность движения, так что соскучиться вам вряд ли удастся.

О графике разговор особый: разумеется, изображение полностью трехмерно. Надо сказать, что игра будет поддерживать новую Intel'овскую технологию MMX и использовать Microsoft'овский Direct3D. Разработчики добились не только качественной, но и очень быстрой графики, которая не должна "тормозить" даже при разрешении 800x600.

Для тех, кто захочет посостязаться с "живыми" противниками, в Outlaw Racers предусмотрена возможность игры по модему, LAN'у и "Интернету".

Остается лишь заметить, что игра настоятельно попросит от вас никак не меньше Pentium'а 100 и 16 Мбайт RAM.

Погружение в сражение

...А теперь, друзья, извольте погрузиться в воды Мирового океана, чтобы возвести там, на дне, первые поселения. Главными действующими лицами станут, как ни странно, не мутировавшие люди-амфибии, а подводные лодки. Оттого и название игры — **Submarine Titans**, то есть "Подводные лодки-титаны". С помощью этих механизмов вы сможете добывать полезные ископаемые, доставлять их на базу, где из полученных материалов можно будет строить новые здания и лодки. Каждое плавсредство будет иметь свое собственное имя и особое назначение: охранник, строитель, транспорт или, к примеру, минер. Последнее становится особенно интересным в свете того, что в Submarine Titans присутствует multiplayer, в котором смогут участвовать до 6 игроков.

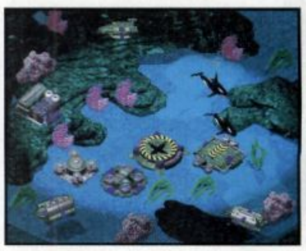
Характеристики судна —



скорость, уровень защиты, количество и состав вооружения — могут изменяться в течение игры. Upgrade происходит на специальных подводных станциях — после того как лодка достигает определенных успехов в своем нелегком деле.

Игра будет состоять из миссий, не имеющих наперед заданного способа прохождения, и вам предстоит разрабатывать собственную тактику и манеру боя. В Submarine Titans встроен редактор миссий, который позволит играющему резвиться с конструированием собственных уровней, в первую очередь multiplayer'ных.

Не забывайте — подводный мир населяет большое количество живых существ, которые могут как мешать, так и помогать в вашем нелегком деле. Главное же — не ссориться с акулами...



Красота спасет мир?





ВОЗМОЖНО. ВЕРОЯТНО. Весьма спорно. Известно лишь одно: красивый симулятор может спасти финансовое положение фирмы. Такой как Looking Glass...

Flight Unlimited был просто БЕЗУМНО КРАСИВЫМ симулятором. Ни больше ни меньше. Художники и программисты из Looking Glass показали всему миру, как здорово они умеют работать. Взглянув на web site компании, вы заметите интересную надпись: "Вы думаете, что видели все? Вы не видели ничего, если не взглянули на **Flight Unlimited 2**!" (рабочее название игры).

К сожалению, авторы довольно скупы на информацию. Отцежено лишь, что умельцы готовят 6 новых самолетов (классическая Cessna 172, Piper Arrow, двухмоторный Beech Baron, планер Grob S-103, гидросамолет Beaver Seaplane и всемирно известный P51D Mustang) и 45 аэропортов, разбросанных по окрестностям Сан-Франциско. Новый симулятор тщательно воспроизводит 8500 квадратных миль (коэффициент — 1,6 км) благодатной американской землицы. Будут и технические новшества: отдавая дань моде, спецы из LGlass обещали абсолютно выверенную модель полета. О графике лучше не говорить ничего. Лучше один раз увидеть. И умереть... От восторга.

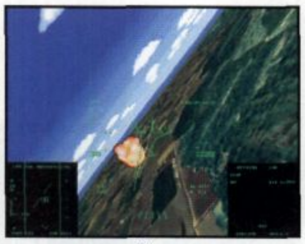


Массовые похороны ожидаются уже к лету 1997-го...



Материалы рубрики подготовлены ***Александром ВЕРШИНИНЫМ*** *и* ***Алексеем ПЛАТОНОВЫМ.***

Unlimited-совершенство



АМЕРИКАНСКИЙ ИСТРЕБИТЕЛЬ F-16 стоит примерно 13 млн. долларов. В том случае, если указанной суммы снова не оказалось в вашем кошельке, но полетать все-таки хочется, стоит обратить внимание на новый симулятор от MicroProse — **Falcon 4.0**.

Предыдущая часть игры вышла достаточно давно, в 91 году нашего столетия, подтвердив сложившееся о данной серии игр мнение: авиасимулятор для профессионалов. Там, где графика оставляла желать лучшего, Falcon брал реализмом полета. На этот раз авторы решили довести до идеала и тот, и другой аспекты игры. Судя по установившейся в последнее время моде, управлять реальным самолетом вскоре станет значительно проще, чем одолевать его виртуальное подобие.

Игрок попадет прямиком в негостеприимные джунгли Кореи. В его распоряжении модель истребителя F-16C, оснащенная всем необходимым для успешной борьбы как с наземным, так и с воздушным противником. Ну а последний, как уже упоминалось, будет выглядеть устрашающе реалистично. Нет нужды говорить, что все объекты трехмерны, тщательно смоделированы и обладают соответствующими настоящим образцам текстурами. Используя имеющиеся аэрофотоснимки региона, разработчики смогли в мельчайших деталях воспроизвести ландшафт Корейского полуострова.

Безусловно, отдельного взгляда достоин AI игрушки. Игрок сможет подобрать для себя роль по вкусу: стать командиром звена и, помимо ведения боя, осуществлять необходимые тактические действия, планируя операции от начала и до конца, или же слепо выполнять приказы, поступающие от компьютерного ведущего. Кроме ваших истребителей в воздухе будет



находиться самолет AWACS, помогающий следить за обстановкой, координировать действия авиации и предупреждающий обо всех леталах, парящих в зоне боевых действий. Само собой разумеется, что авторы не успокоились, поместив игрока в виртуальный мир: война идет своим чередом, и ваш боевой вылет — лишь винтик в огромном механизме театра военных действий.

Впрочем, с самого начала Falcon 4.0 разрабатывался как multiplayer-симулятор. Техникой сетевой игры занимается Leon Rosenshein, специализирующийся на изготовлении подобных технологий для военного ведомства США. Во-первых, новая игра будет основана на так называемом "динамическом" боевом engine'е. Это означает, что действия противника невозможно заранее спрогнозировать, и, запустив во второй раз неудавшуюся миссию, вы сможете обнаружить врага с принципиально отличным поведением. Более того, похоже, что специалисты из MicroProse решили проблему "выпадания" участников из сетевой игры. Возможно, компьютер сможет подменять исчезнувших пилотов на некоторое время, требуемое для восстановления связи. Решение этой проблемы представляется особо важным для тех, кто предпочитает игру по модему.

MicroProse не успокаивается на достигнутом, поэтому работы над симулятором все еще продолжаются. По предварительным данным, фирма выпустит игру к середине 1997 года.



Преемник F-16



ЕСЛИ MICROPROSE придерживается старых традиций и не забывает "лошадку" ВВС США F-16, то компания I-Magic, как и многие другие, поспешила отдать все свое внимание очередной любимой "игрушке" летчиков-истребителей F-22 Lightning 2.

Данный проект — проба пера фирмы на поприще авиационных симуляторов, но цели, которые ставят перед собой авторы, кажутся непосильными даже для многоопытных демиургов: управление в игре должно быть предельно простым и понятным не только продвинутым пилотам, но и зеленым новичкам. Вместе с тем, I-Magic собирается максимально точно воплотить модель полета, инструментальные особенности F-22, а также совместить все указанное с потрясающей графикой, 3D-ландшафтом, основанном на снятых спутником данных, и, конечно, "подлинными" моделями наземных,



воздушных и морских объектов. Прибавьте к перечисленному отдельные миссии и целые кампании, которые обязаны включать в себя все представимые профили использования F-22 — и вы получите примерно такую же головную боль, что и руководитель проекта F-22, добровольно взваливший на себя эту кучу обязательств.

Удивляет лишь тот факт, что на самом деле I-Magic решила сделать... гораздо больше. Возьмем, к примеру, multiplayer-режим. Для полноценной сетевой игры, будь то cooperative или deathmatch, необходимы средства связи между игроками. Очевидно, что противники могут обменяться лишь угрозами и оскорблениями. В технологическом аспекте более интересен вариант совместной игры. Компания разработала четыре специфических метода сопряжения (UHF, IFDL, Guard, Chat), которые наверняка удовлетворят все возникающие нужды игрока.

Первый вариант позволяет виртуальным пилотам общаться на определенной частоте (!) с помощью наперед заданных и custom-фраз. Примечательно, что все это справедливо и для режима single player (хотя компьютерный союзник, разумеется, способен понять исключительно "зашитые" сообщения). IFDL (In-Flight Data Link) — это средство передачи информации об обнаруженных целях и наведении. Таким образом, обзор и боевые возможности по уничтожению противника значительно расширяются. Третий вариант, Guard, разрешает отправлять сообщения всем "своим" подразделениям (наземным и воздушным), находящимся в эпсилон-окрестности. Основное назначение канала — предупредить об опасности, попросить о поддержке или помощи. Назначение последнего режима понятно из его названия...

В чем смысл столь тщательной проработки системы связи? Если задуматься, то приходишь к интересному выводу: этот трюк решает известную проблему "игрок vs. весь остальной мир". Игра не сводится лишь к ведению боя в одиночку, ведь успех миссии зависит и от умения пилота взаимодействовать с компьютерными и "живыми" союзниками, делиться информацией и даже выполнять чужие приказы (да-да!). Время героев-одиночек — Красного Барона, Покрышкина и Гастелло — постепенно уходит. Их место занимает Команда (team work, cooperative — как угодно) — нечто безликое, но несравненно более эффективное.

Выше отмечалось, что создатели симулятора стараются быть как



можно более точными в воспроизведении оборудования F-22. Многие фирмы, поспешившие сделать собственный симулятор Новой Американской Легенды, правильно отобразив внешний вид самолета, оказались весьма далеки от истины в моделировании электронной "начинки". Возьмем те же MFD (многофункциональные дисплеи). Их в F-22 целых четыре. Куда более продвинутая электроника истребителя автоматически фильтрует захваченное радаром, отделяя "своих" от "чужих", классифицируя цели и снабжая каждую из них цветокодом. Пилот может составить список целей, их приоритеты и присвоить каждой из них свой цвет. Радар затем использует данные листинга, выводя информацию в удобном для летчика виде. Впервые игрок сможет управлять и настраивать свои MFD с помощью кнопок, которые окружают дисплей. Практически все имитаторы, хвастаясь "точностью", изображали эти клавиши, но не более того, оставляя их в качестве необходимой декорации. Симулятор же от I-Magic включает в себя множество мелких деталей, благополучно опускаемых прочими играми. (Действительно, не все разработчики понимают, что в сумме эти "незначительные" пробелы делают управление виртуальным самолетом куда более сложным, чем реальным. Вспомним, к примеру, индикатор, отслеживающий оптимальную высоту и вертикальное ускорение для захода на посадку. Эта "примочка" способна превратить посадку самолета, извечное проклятье всех симуляторов, в дело простое и доставляющее удовольствие.)

F-22 не имеет собственных лазерных приборов наведения, но будет способен использовать чужую "подсветку" для прицеливания и сопровождения бортового оружия. Вариант истребителя от I-Magic также сможет либо запросить наводку, либо передать цель на уничтожение кому-либо другому.

Получив настолько проработанную модель самолета, игрок непременно захочет испытать его в деле. Кудесники из I-Magic позаботились и об этом: три зоны боевых действий (Персидский залив, Босния и увековеченная уже не в одном симуляторе Украина) с общей площадью в 240000 кв. километров удовлетворят запросы любого сорвиголовы. Интересно обоснование выбора районов полетов (помимо того, что это весьма не похожие друг на друга ландшафты): "Три зоны — одна в прошлом, одна в настоящем, одна, весьма вероятно, в будущем". Туманна лишь любовь американцев к предвиденью конфликтов на Украине (может, они обладают секретной для нас информацией?!). Более того, разное время — различный уровень технологии. В прошлом и настоящем F-22 получит ощутимое превосходство в силе. Ну а "будущее" смогут одолеть лишь опытные игроки.

Что касается engine'а игры, то, в этой связи, нас несказанно удивляет упорное стремление разработчиков называть свое детище одним и тем же именем. I-Magic широко рекламирует СОБСТВЕННЫЙ "динамический" engine, разумеется, уникальный и исключительный в среде себе подобных. На этот раз понятие динамики включает в себя следующее: все миссии, как одиночные, так и в кампаниях, будут уникальны; вы "никогда" не получите одну и ту же ситуацию на фронте; вклад игрока в положение дел не всегда будет очевиден; успешное выполнение задания, вполне вероятно, не окажет ни малейшего влияния на ситуацию на фронте; скажем больше, зловредный AI запросто может сгенерировать полный провал на соседнем участке, и ваша локальная победа не скрасит общего поражения...

Интересно, что каждую понравившуюся миссию (все они создаются случайным образом) игрок может спасти с тем, чтобы потом использовать ее как custom, причем и в одиночном, и в сетевом режимах. В изменяемые параметры входит время дня, погода, расположение войск, резервы союзников и противника и даже IQ компьютерного оппонента.

Упомянутые достоинства игры — лишь некоторые пункты из обширного списка. Безусловно, игрушка стоит внимания как начинающих пользователей, так и умудренных асов. I-Magic обещает закончить работу над **iF22 ASF** (Air Superiority Fighter) уже в нынешнем году.



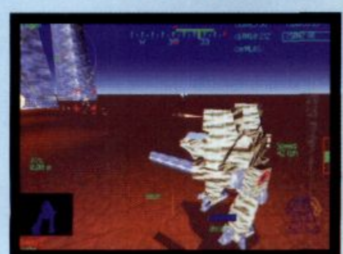
MechWarrior 2: Mercenaries

Cheat-коды

Введите во время игры:

superfunkicalifragisexy — бессмертие (вкл/выкл)

iseenfireandiseenrain —



бесконечные боеприпасы (вкл/выкл)

ooohhhlllaaalllaa — самонаводящиеся ракеты (вкл/выкл)

tikruleslikethecomstarbaby — успешное завершение миссии

ontimeeverytime — возмож-



ность регулирования течения времени

flashyflashy — роботы автоматически собираются в группы

Wing Commander 4

Cheat-коды

Для активизации cheat'а начните игру, добавив в командную строку **"-chicken"**.

CTRL+W — уничтожение выбранной цели

CTRL+ALT+W — уничтожение всех целей в пределах досягаемости радара

Если начать игру, добавив в командную строку:

"-chicken -m 1", то вы заново увидите заставку

"-chicken -m 5" — вашим напарником будет Maniac

"-chicken -m 5 #" — вы попадете на любой уровень (# — номер уровня)

CD1 содержит миссии: **1, 2, 3, 4, 5, 6**

CD2 содержит миссии: **7, 8, 9, 10, 11, 12, 13**

CD3 содержит миссии: **14, 15, 16, 17, 18**

CD4 содержит миссии: **19, 20, 21, 22, 23**

CD5 содержит миссии: **24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37**

CD6 содержит миссии: **38, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47**

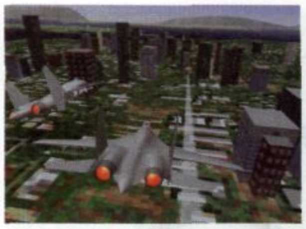
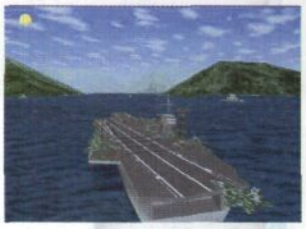
(миссии **39** не существует)



ИГРА
Jet Fighter 3
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

Реактивный истребитель-3








На первый взгляд...

Как вам заглавие рецензии? Именно так на русский язык переводится Jet Fighter III. В конце концов, если разработчики из Mission Studios сочли его достаточно "вкусным" для названия игры, то в качестве заголовка нашего материала оно подойдет и подавно.

Итак, очередное летало. Что же там? Может быть, вы думаете, что вам по-прежнему предлагают вступить в ряды доблестных американских ВВС, дабы с помощью бомб и ракет поддерживать демократию в разных районах земшара? Вовсе нет.

Вооруженные силы, в которых вам предстоит служить, носят название "Силы быстрого развертывания ООН" ("UN Rapid Deployment Force", далее RDF). Своим возникновением эти формирования обязаны президенту США Эффингему, который, считая, что Америка должна и впредь выполнять роль мирового жандарма, все же находил, что гораздо лучше сыпать бомбами от имени ООН, нежели от своего или НАТО. В результате над одним из американских атомных авианосцев взвился флаг Объединенных Наций, а его экипаж стал интернациональным. Девизом же этого формирования стала фраза из соответствующего постановления ООН — "Global peace through deadly force", что в литературном переводе на русский язык означает "Добро должно быть с кулаками". (Всей этой истории посвящена солидная часть довольно толстого manual'я, которую предваряет большущая фотография штаб-квартиры ООН, а девиз нравится разработчикам настолько, что его можно встретить практически везде — и в самой игре, и на диске, и на обложке того же руководства, и на коробке.)



Сам же программный продукт призван имитировать управление двумя леталами: истребителем-штурмовиком F/A-18 Hornet и малозаметным тактическим истребителем F-22 Lightning 2. (Написав это, я ощутил острый приступ deja vu — что-то подобное уже было. Но болезненные переживания автора к делу не относятся.)

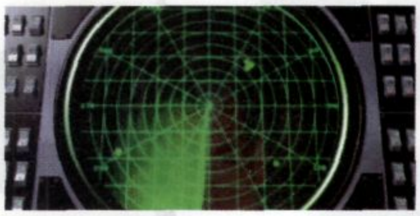
По своему духу игра сильно напоминает недавно вышедший Lightning II NovaLogic, с той разницей, что в JF3 лучше проработан background — то, что происходит между миссиями. Конечно, набор возможных действий в этом background'е более-менее стандартен для всех летных симуляторов, и основные различия от игры к игре носят в основном чисто оформительский характер.

Несмотря на то что игра, судя по всему, делалась в страшной спешке, эта часть удалась относительно неплохо. "Задник" связан в основном с атомным многоцелевым авианосцем "Миротворец", и потому разные стадии процесса подготовки к боевому вылету соединены с перемещениями пилота по кораблю — каюта, библиотека, ангар и все такое прочее. Само же движение оформлено в стиле... 3D Action, так что даже удивительно отсутствие монстров в коридорах и бензопилы, мотающейся в нижней части экрана. Впрочем, все эти пешие прогулки довольно быстро начинают раздражать. На этот случай авторы предусмотрели обычно невидимое, но легко извлекаемое меню в верхней части экрана, с помощью которого можно мгновенно указать, куда желаешь попасть. Из всех мест наиболее интересными являются каюта, библиотека и ангар (все остальное мы уже неоднократно видели — и briefing, и debriefing, и arming).

Каюта имеет несколько интересных особенностей. Первая из них — умывальник. Он действующий! Если кликнуть на нем мышкой, то потечет вода. Смысл этого "события" остался для меня тайной. Дальше идет компьютер — с его помощью можно получить e-mail личного плана — от друзей и родственников. И последняя деталь интерьера — здоровенный шкаф... для орденов и медалей. В библиотеке на столе лежит свежая газета (строчки, не относящиеся к миротворческим операциям, заботливо размазаны до нечитабельности), а на другом столе стоит терминал, обеспечивающий доступ к солидной базе данных, взятой из реальной жизни, — правда, с некоторыми накладками. В ангаре же, помимо традиционных кучек оружия, есть





совершенно замечательная вещь — Paintshop, примитивный графический редактор, с помощью которого можно нарисовать свою собственную эмблему, дабы она красовалась на киле истребителя. (Я, естественно, тут же изобразил “пацифик”.) Если же таковой эмблемы покажется мало, в игру можно даже всунуть собственную отсканированную фотографию (в формате PCX).

Получив вполне банальное задание (сбить/разбомбить) и заказав себе соответствующую боевую загрузку, можно отправляться в полет. Для этого мы движемся к самолету, который стоит на некой платформе, висящей над некой пропастью и, видимо, символизирующей некий подъемник.

Описание полета в Jet Fighter III лучше разделить на две части: собственно полет и бой.



Полет

Насчет графических алгоритмов считаю своим долгом сказать следующее. Сами по себе они очень даже симпатичны. Но все познается в сравнении, и от этого никуда не уйти.

Я и сравнил, благо есть с чем — с тем же “Лайтнингом” от NovaLogic.

Вообще говоря, эти вещи в режиме полета очень похожи друг на друга — по крайней мере, по качеству текстур. Правда, земля в JF3 прорисована заметно грубее. Основная же разница вот в чем. При тестировании обе игрушки “подтормаживали” примерно одинаково, но... “Лайтнинг” испытывался на 486DX4/100 с 8 “мегами” памяти и жуткой картой на 512K, а JF3 — на Pentium 100 с 16 Мбайт, двухмегабайтной картой и в режиме неполной детализации. Причем, если бы этих 16 Мбайт не нашлось, то мне пришлось бы любоваться разрешением 320x200 — и не больше! Из этого уже можно сделать кое-какие выводы.

Кроме того, существуют разные непонятные моменты, вроде пролетов через облака. Когда такое происходит, то непостижимым образом приборная доска тоже исчезает в тумане. Я всерьез задумался: а может, в рамках стремления к максимальной реалистичности, здесь надо за собой закрывать фонарь кабины? Полистал инструкцию — вроде нет...

Правда, в отличие от того же “Лайтнинга”, пилотирование не настолько примитивно. Но основная часть сложностей вызвана тем, что посадки обычно приходится совершать не на добрую бетонную полосу, а на чертовски короткую и качающуюся палубу авианосца.

Плюс та же самая, пользующаяся все большей популярностью идея: для движения глазами нужно нажать на клавишу. Именно так взгляд переводится с прицела на многофункциональные дисплеи и обратно.

Что же касается управления, то здесь JF3, мягко говоря, не претендует на сверхреалистичность. Впрочем, этого требуют немногие.



Бой

Есть вещь, которая в JF3 реализована чертовски удачно. Это отображение применения оружия (кроме, пожалуй, стрельбы из пушки). Ракеты, как и полагается по новейшим стандартам, оставляют за собой очень красивый сплошной дымный след. Но наиболее изящно оформлено поведение ракеты, потерявшей цель: она не исчезает вдали, как это обычно бывало, а начинает бестолково мотаться зигзагами, пока не выгорит топливо. Отрисовываются все следы всех выпущенных в групповом бою ракет, и эта страшная паутина хорошо дополняет атмосферу “горячего дела”. Взрывы, может быть, и не потрясают красотой, но чувствуется, что специалисты Mission Studios при разработке соответствующих алгоритмов тщательно изучали видеоматериалы, посвященные реальному применению ракетного оружия по самолетам.

Еще один момент, которым в последнее время часто пренебрегают. Попадание ракеты — это конец! Безо всяких умных разговоров о повреждениях отдельных систем или конструкции в целом.

К сожалению, все остальное выглядит либо так же, как везде, либо хуже. Особенно мне не понравилось предупреждение о ракетном пуске: никакого звукового сигнала, надпись маленькими буквами в самом низу экрана, в строке для сообщений. Если придет еще какая-либо информация, то предупреждение просто





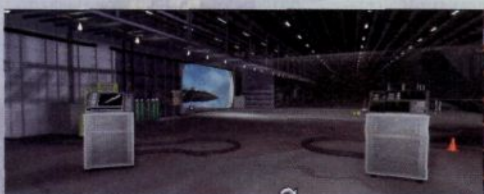




















Системные требования: *486DX4/100, 8 Мбайт RAM, 2-скоростной CD-ROM (min), Pentium 133, 16 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM (рекомендуется), MS-DOS 5.0, 30 Мбайт на HDD, SVGA, звуковая карта, мышь (джойстик)*







исчезнет и все возможные последствия станут полным сюрпризом для пилота.

Однако самые интересные вещи происходят в случае вашей гибели.



"Летучий Голландец" под флагом ООН

Одним из признаков настоящего — "чистого" — симулятора является то, что он совершенно лишен всякого юмора. В претендующем на реалистичность мире современных армий, высоких скоростей и смертоносного оружия какое-либо "ха-ха", как правило, неуместно. Поэтому то, с чем я столкнулся в JF3, меня потрясло.

Все началось с того, что я вдребезги разбился на посадке. На что мне выдали такой текст: "Вы выполнили миссию, но ваша посадка... Давайте попробуем еще раз!" Хрюкнув от удивления, я схватился за джойстик: мой самолет вновь подлетал к авианосцу! Как выяснилось, лишь для того, чтобы опять разбиться.

Тогда, наконец, появился кадр, который я ждал с самого начала: свинцовое небо, дождь, мой гробик, покрытый флагом, и почетный караул, идеально круглые затылки которого были явно нарисованы в каком-либо 3D-редакторе.

Ладно, думаю, все равно жизнь и смерть — это сон. Как бы не так! Вот примерный текст e-mail от командующего RDF: "С сожалением должен информировать Вас, что Вы погибли. Но поскольку у нас на счету каждый человек, то Вы были воскрешены, и сей факт будет занесен в Ваше личное дело".

До этого я знал только один корабль с бессмертной (точнее, неживой) командой — "Летучий Голландец". Теперь, значит, еще один.

Мне скажут: "Да ладно тебе! В любой игре можно сохраниться и восстановиться!"

В любой. Но только здесь СМЕРТЬ — официально и по сюжету — считается ни на что не влияющей мелочью.

Худшее преступление против реализма трудно придумать.



Горячка

Такое впечатление, что фактор, указанный в подзаголовке, имел место при написании данной игрушки. Иначе становится трудно объяснить некоторые вещи.

В первую очередь это связано с "летным пространством". Вообще, авторы гордятся (и вполне законно) точнейшим воспроизведением ландшафта соответствующей части земного шара. Но.

Но когда я решил просто полетать, поднявшись с выбранного наугад аэродрома (там есть тренировочный режим "free flight"), игра вывалилась в текстовый режим, сообщила об ошибке... после чего, впрочем, вернулась в графику и продолжила работу. В другой раз (в аналогичной ситуации) я увидел ангары, стоящие прямо на полосе. Единственное объяснение, приходящее в голову: к моменту издания игры аэродромы уже были внесены в базу данных, а ландшафт — еще нет.

Другой пример. Несколько страниц руководства посвящены характеристикам ваших коллег по RDF. (В частности, там присутствует представитель суверенной Украины с чисто украинской фамилией Федорев. Характеристика такого плана: "Носит бороду. Очень ценит произведения Толстого и любит цитировать "Смерть Ивана Ильича". Считает, что роман "Война и мир" завершается слишком внезапно. Кстати, неплохой пилот".) Но все это слишком далеко от полетов — в отличие, скажем, от Wing Commander, где каждый напарник действительно имел свой характер и стиль. Вновь складывается впечатление, что успели написать, но не успели по-настоящему задействовать.



Третий пример — вода из крана.

Плюс всякие мелочи, вроде перепутанных фотографий и некоторых мелких ошибок в очень красиво сделанной базе данных.



Ну что, летим?

Вообще-то... да, летим. Правда, наверное, не прямо сейчас. В принципе, Jet Fighter III — неплохая игра, по крайней мере, не хуже многих других. Но лучше, если вместе с аэродромами будет оцифрован и ландшафт, в действие введется все, что толком не оказалось введено сразу, и так далее. Вероятно, к тому времени, когда все это будет готово, Pentium 133 с 16 Мбайт RAM также станет самым обычным предметом обихода. Единственная проблема — к тому моменту конкуренты, вероятно, тоже вырастут...

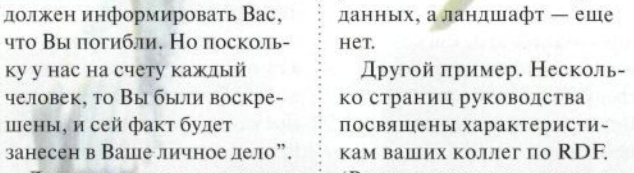
— Андрей Ламтюгов

Jet Fighter III

85%	ГРАФИКА
90%	ЗВУК
75%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

75%



Наемник Флинт и его подводная лодка

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Наше будущее ужасно. Это знают все. Будущее — это разгул, с одной стороны, преступности, а с другой — тоталитарных режимов. Лицо будущего — это маска противогаза. (Напомним, что противогазов там не носят только мутанты — они закаленные.) Всем и всеми правят большие деньги. (Есть вариант — всем и всеми командуют злые компьютеры.) Понятие человечности отсутствует. Дальше перечислять, наверное, не стоит — вы и так все знаете.

*Но немецкая компания Blue Byte (давно покрывшая себя славой на ниве создания пошаговых военных стратегий) предложила нам свою версию — **Archimedean Dynasty**. Будущее, конечно, ужасно — но совсем не так, как мы думали...*

Развитие ситуации более или менее стандартно: массовый экспорт атомных технологий, распад ООН, локальные ядерные конфликты, фатальное радиоактивное и химическое заражение... Одним словом, еще сотня лет — и жизнь станет невозможной. Оригинален метод решения проблемы.

Вот в чем он заключается.

К этому времени человечество располагало довольно развитой подводной инфраструктурой. Причина, вызвавшая к жизни подводные города и заводы, была элементарно проста — люди дочиста выскребли на суше все полезные ископаемые, а на океанском дне еще кое-что осталось. Таким образом, нашим несчастным потомкам нашлось хоть какое-то, но убежище. Далее все развивалось вполне традиционно, только, в силу специфики среды обитания, с бОльшим количеством разных извращений (как, например, частная монополия... на воздух).

По вполне очевидным причинам новый мир получил название Аква.



Человечество обосновалось в нем всерьез и надолго, ибо выбраться обратно не было никакой возможности: даже приближение к поверхности было чревато получением фатальной дозы радиации, а сама поверхность была покрыта слоем "продуктов цивилизации", причем слой этот был сорокаметровой толщины.

В таком мире героем может быть только кто? Правильно, наемник. Создатели игр очень любят наемников еще и потому, что это сразу вносит в сюжет элементы экономической стратегии: прибыль используется для приобретения основных фондов (т.е. всякого оружия) и покрытия расходов на амортизацию. Так что знакомьтесь: Эмеральд "Мертвый Глаз" Флинт и его подводная лодка.

Здесь авторами был сделан довольно неожиданный ход. Обычно в роли героя-наемника выступает молодой парнишка, который по ходу дела должен пробить себе дорогу наверх, используя локти, кулаки и прочие части тела. Но с Флинтом история более интересная: он — уже известная личность, вдруг потерявшая все и провалившая очередное задание. Так что ваша забота — восстановление его статуса.



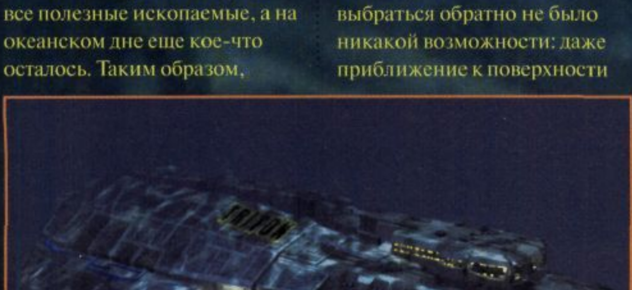
Мир, в котором живет и сражается Флинт, проработан до мелочей. Достаточно сказать, что основное приветствие там — восклицание "Light!". Вообще, manual содержит многостраничное описание Аквы, включающее карту, хронологию и современную расстановку сил. Авторы настоятельно рекомендуют его прочесть — чтобы понимать, о чем в каждом конкретном случае идет речь. Я же советую одолеть это дело просто для того, чтобы отдать должное сценаристам Blue Byte, потратившим массу усилий на создание превосходного background'а, который сделал бы честь многим писателям-фантастам.





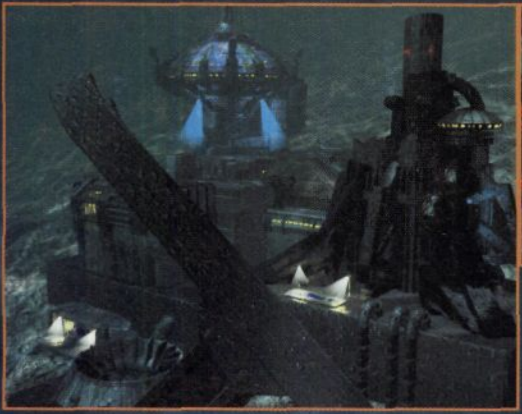


По ходу сюжета "Мертвому Глазу" придется иметь дело с самыми разнообразными

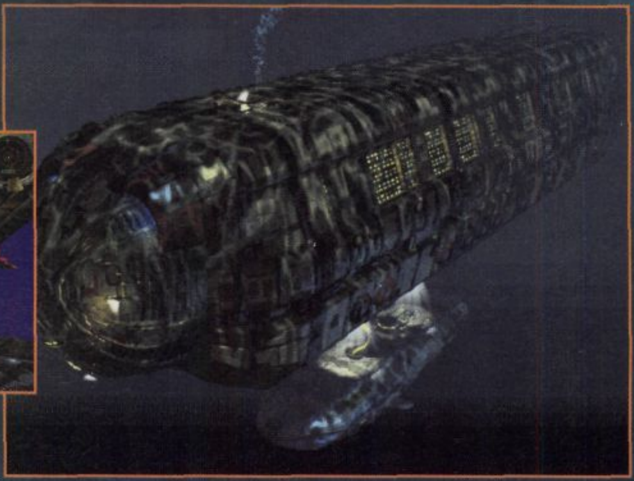


















людьми и организациями. Работа на мелкого предпринимателя, стычки с анархистами из "Зоны Торнадо" (это такое прибежище отбросов общества в южной части Тихого океана), разовые поручения всяких темных личностей, борьба с жестокими подводными пиратами, обосновавшимися на дне Гибралтара, работа на тех же пиратов (дабы втереться в доверие), борьба с не менее жестокими бизнесменами — торговцами воздухом, пресечение происков фанатиков-сектантов и фанатиков-военных (с переселением в Акву войны вовсе не прекратились), беседы с ясновидящими мутантами и, под занавес — поединок с нечеловеческим разумом и встреча с новой надеждой человечества — Homo Aquaticus'ом, генетически спроектированным существом, специально приспособленным для жизни в водной среде. Единственное замечание: кому-то может показаться, что уж больно много здесь всего наворочено.

Ролевая часть. Archimedean Dynasty имеет сложный разветвленный сюжет, очень напоминающий по идеологии Wing Commander или Privateer. Перед Флинтом стоит ясная задача: заработать деньги, найдя хорошего клиента. Как?

Основное правило: ГОВОРИТЬ НАДО ВЕЖЛИВО, ЧЕРТ ТЕБЯ ПОБЕРИ! Выбирать хамский вариант ответа следует лишь в том случае, если остальные варианты являются еще более бесцеремонными. Когда сумасшедший сектант, которого надо разговорить на интересную тему, произносит свое традиционное приветствие, состоящее из одних согласных, не нужно интересоваться, почему его язык завязался узлом (хотя вообще у Флинта с чувством юмора все в порядке). Более изощренный пример: подавив из вежливости брезгливость, я (в роли Флинта) купил у одной барышни, коммивояжера другой подводной державы, бездымную сигарету. А в разговоре с дипломатическим представителем той же державы эту сигарету похвалил. В результате получил хороший контракт. Ну и так далее. Заработанные деньги уходят на совершенствование и ремонт подводной лодки — новое оружие, новая броня, новые средства обнаружения, новые генераторы и даже новое программное обеспечение для бортовой автоматики. В игре присутствуют четыре типа субмарин, и каждый переход на более совершенную модель достигается тяжким трудом.

Пожалуй, ролевая часть подкачала только оформлением. Blue Byte, в отличие от Origin, явно не пожелала вколачивать в проект несколько миллионов зелененьких — на создание живого видео с профессиональными актерами. Сцены общения героя с разными людьми изображены в 3D-редакторе, а речь присутствует только в виде субтитров. Дабы не допустить характерной для 3D-технологий стилизации под кукольный мультфильм, беседы протекают исключительно в полумраке всевозможных подводных кабаков и демонстрируются мелким планом, а движения персонажей по ходу дела очень скупы. В результате все выглядит бледно, но — более-менее естественно.

С другой стороны, в игре присутствует невероятное количество диалогов и сюжетных линий. Если это оформить живым видео, то все диски, наверное, поместились бы только в рюкзаке небольших размеров.

Симулятор. Вообще, создается впечатление, что изначально Archimedean Dynasty задумывалась, как симулятор космический, наподобие уже неоднократно упоминавшегося WC, и действие было перенесено в другую среду исключительно потому, что в космосе стало довольно тесно.

Лет пять назад аналогичный симулятор под названием SubWar 2050 выпустила MicroProse. Там тоже присутствовали подводные лодки, больше напоминающие некий самолет с хорошим наружным обзором. И, соответственно, сражения более всего смахивали на воздушные (или звездные) бои. Но все остальное было действительно подводным.

В AD ситуация другая. Гидроакустические навороты — неотъемлемая часть любого подводного симулятора. Но в игре начисто отсутствуют даже такие фундаментальные понятия, как слой температурного скачка и изменение уровней шумности лодки и эффективности ее гидролокаторов в зависимости от скорости хода, не говоря уже о разных тонкостях — вроде зон конвергенции и возникновения кавитационных шумов. Корявые формы корпуса явно указывают на то, что какое-либо сопротивление окружающей среды при движении не предусматривалось. Ассортимент оружия (помимо разнообразных торпед) чисто космический: разные плазменные и термоядерные пушки. Одним словом, ситуация такая: невостребованные космические корабли из всех игрушек взяли и засунули под воду, на поверхности которой насыпали тот самый сорокаметровый слой всякой пакости — чтобы, не дай Бог, не вылетели обратно.

И, наконец, ключевой вопрос: а как все это выглядит?

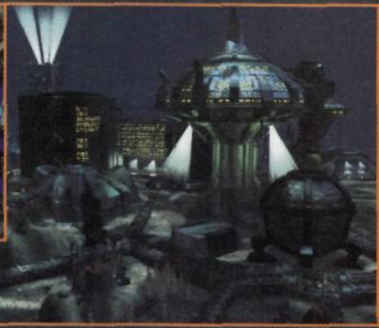
Ответ дается сразу: выглядит хорошо. Точка.

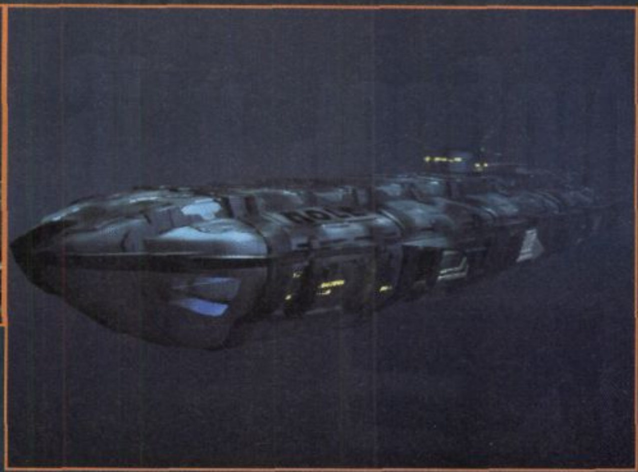
















Системные требования: 486DX4/100 (*лучше* Pentium 90+), *видеокарта* VESA *или* PCI Bus, 8 *Мбайт* RAM (*лучше* 16), 35 *Мбайт на* HDD, MS-DOS 5.0+/Windows 95, *2-скоростной* CD-ROM, *звуковая карта, мышь (лучше джойстик)*

Графика. В младенчестве я думал, что экранного режима 320x200x256 достаточно для того, чтобы красиво изобразить все, что угодно. Потом понял: а ведь 640x480x256 — куда лучше. Но Blue Byte ясно дала мне понять, что пора немного и повзрослеть. 640x480x65000! И не меньше. По моему (и не только моему) мнению, качество графики ничуть не уступает графике уже многократно упоминавшегося Wing Commander. Субмарины противника, взорвавшись, рассыпаются на обломки, падающие на дно. В воде остаются висеть очень хорошо нарисованные трупы врагов. Конечно, здесь жизнь облегчается тем, что вода — штука довольно мутная, видно в ней паршивенько и не надо прорисовывать удаленные объекты.

Пожалуй, единственный минус по части графики — несколько однообразные подводные ландшафты. Но ведь по сюжету подводный мир тоже практически мертв, так что живописать там (помимо подводных комплексов) особо и нечего...

Звук и музыка. Звук в симуляторах чисто функционален, о каких-то особых наворотах речи быть не может. Впрочем, разнообразные эффекты — вроде гула близко проходящих субмарин, взрывов и стука падающих на дно обломков (естественно, в стереоисполнении) — заслуживают всяческой похвалы. Музыка же мне понравилась очень. Самое удивительное в ней — удачное смешение стилей, которые, казалось бы, не сочетаемы: классика, авангард и "техно". Первый из упомянутых применяется для сопровождения демонстрации величественных панорам подводных городов, в которые по ходу дела заносит Флинта. Вторым оформлены погружения в мрачные глубины. Третий подкачивает адреналин в бою. И все это, повторюсь, очень естественно сочетается.

Оружие и противник. В бою Флинту приходится действовать в очень жестких рамках. Одно из ограничений — океанское дно, другое — высокий уровень радиации в поверхностном слое (из-за облучения вся электроника быстро начинает отключаться). Иногда диапазон между этими ограничениями оказывается очень узким. Труднее всего, когда дело происходит в разных подводных каньонах. Каньоны славятся еще и тем, что в них часто действуют интенсивные течения — настолько сильные, что могут развернуть выпущенную торпеду. (Мораль: не плюй против ветра.)

Однако субмарина может сделать то, чего не может ни один самолет: дать задний ход, причем довольно резко. Обычно в результате этого маневра противник достаточно просто попадает в прицел.

Оружие весьма разнообразно. Торпеды различаются скоростью, шумностью, способом наведения на цель, временем захвата и боевой частью. Боевая часть может содержать в себе не только заряд взрывчатки, но и оборудование для генерации мощного электромагнитного импульса, начисто сжигающего всю электронику противника. Электромагнитные торпеды особенно хороши в сражениях с лодками Бионта (не стану объяснять, кто это такой, или, точнее, что это такое). Бионтовские "черные субмарины" отличаются невероятной прочностью и маневренностью, их тяжело убить торпедой с обычной БЧ, а скоростная, верткая электромагнитная торпеда Leech II может мгновенно парализовать врага, который после этого с легкостью расстреливается в упор. С пушками же история такая: на некоторых лодках стоят несколько турелей, которые (после покупки соответствующего программного обеспечения) могут действовать независимо, например, расстреливать вражеские торпеды. Точность стрельбы зависит от версии "софта". (На мой взгляд, все это опять-таки носит некий космический оттенок.)

Самое важное качество оружия: на разных базах оно стОит по-разному. Попросту говоря, в случае финансовых затруднений и отсутствия клиентов можно накупить торпед там, где они подешевле, и продать, где подороже...

Словом, ситуация такая. Компания Origin, на продукты которой меня все время сносит (что, впрочем, не удивительно), выбрала себе девиз "We create worlds", т.е. "Мы создаем миры". Так думают все игрописатели, но далеко не у всех (и даже не всегда у Origin) дела обстоят именно так.

Так вот, в данном случае, Blue Byte именно создала мир.

И очень даже хорошо создала.

— Андрей Ламтюгов





Archimedean Dynasty

★ **Blue Byte**

95% ГРАФИКА

90% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

95%

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Любовь к 16 овалам



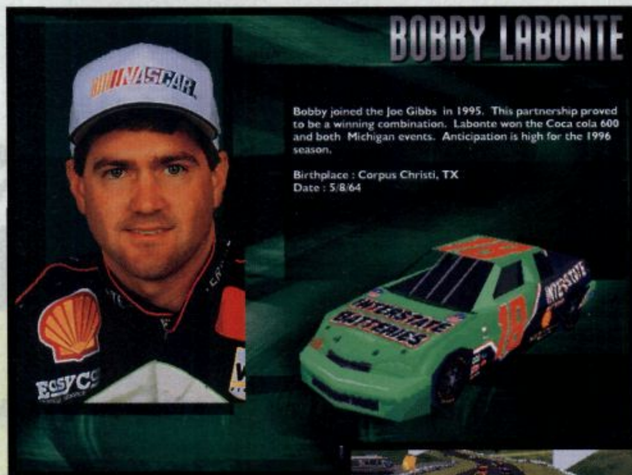
*Конец минувшего года, которому еще долго будет икаться от нашего суетного его поминания, был славен обильным урожаем, собранным с игрушечных полей и нив. Одни из творцов индустрии выставили на всеобщее обозрение только новинки, другие, как водится, ограничились переработкой старых хитов. Ко вторым относится и Papyrus Design Group, хорошо знакомая игроманам по NASCAR Racing и обоим IndyCar'ам. К слову, перечисленные игры по сей день вне конкуренции в своих жанрах, превосходя разработки-аналоги почти по всем параметрам. Тем с большим нетерпением ожидалась кольцевая гонка **NASCAR Racing 2**, объявленная "Папирусом" примерно в середине прошлого года и вышедшая "под крышей" вездесущей Sierra'ы под занавес 1996-го.*

Тот, кто видел хотя бы один автосимулятор от PDG, можно смело утверждать, видел и все остальные. Лишь в NR2 авторы сочли возможным слегка видоизменить интерфейс, да и то — с косметической точки зрения. Других отличий от первой версии знаменитой игрушки совсем не много, и они не в состоянии повлиять на общее впечатление: безразличные к виртуальным автогонкам играть в NR2 не станут, а все остальные пополнят свои коллекции еще одной добротно сделанной игрой. Последним и адресуются эти строки.



Ремейк удался, это факт. Щедрые авторы продолжения умудрились запихнуть в него аж 16 оригинальных (официально лицензированных) треков, при этом все трассы, само собой, сделаны с учетом топографических особенностей реальных прототипов, а посему время, показанное на том или ином кольце, запросто приравнивается к результату, показанному на этой трассе настоящим гонщиком в реальном соревновании. В общем, всяк юзер оцени свои скудные способности и познай их в сравнении! Все эти "копирайты" справедливы и в отношении гонщиков. Выбрав соответствующий пункт меню, можно узреть полную информацию о любом из трех десятков кольцевиков, участвовавших в чемпионате 1996 года: личные качества спортсмена, этапы его большого жизненного пути, команды, в которых герой покорял свои гоночные вершины, количество проведенных гонок, число викторий, плюс — фото непременно небритой физиономии и... краткая "налоговая декларация", повествующая о заработанном (специально для любителей рыться в чужих карманах, то есть для нас). Наконец, нам предоставлено почетное право составить новый список гонщиков для участия в очередном чемпионате, и — вот отрада для буйной фантазии! — туда можно вносить не только реальные имена, но и ф.и.о. ваших домашних, соседей, друзей, врагов, а также клички любимых животных и политиков. Это чтобы не чувствовать себя одиноко... Укомплектовав на свой вкус и цвет (о цвете, впрочем, ниже) команду, можете переходить к соревнованиям.

Гоночный weekend традиционно состоит из свободных и квалификационных заездов, Warm Up и самой гонки. Свободные заезды предназначены в основном для настройки автомобиля под конкретную трассу, квалификация — для определения стартового места, Warm Up проводится незадолго перед гонкой для



последних настроек с учетом текущих погодных условий, а зачем дается главный старт, я и сам точно не знаю (разрешаю считать это неуместной шуткой). Надо сказать, что парни из Papyrus всегда давали возможность поэкспериментировать с настройками машины, справедливо полагая, что тщательно проведенная предварительная работа — залог победы. Все это относится и к NASCAR Racing 2. Не могу сказать, что в Car Setup'е появилось что-то новое/необычное, но и того, что имеется, вполне хватит.

Тут я позволю себе небольшое техническое отступление, в котором кратко очерчу, что и для чего.

Главным параметром, как это ни странно звучит для непосвященного уха, является Steering Lock — регулировка угла поворота колеса. Почти все трассы в игре — овалы (не зря пилоты F1 язвят в отношении NASCAR- и IndyCar-гонщиков, что те умеют поворачивать только налево). А раз овал, то это — два-три затяжных поворота с большим радиусом кривизны, а значит, нужно очень аккуратно выставлять упомянутый угол. В противном случае, авто будет либо выбрасывать наружу с



правильной траектории, либо машина будет иметь излишнюю "поворачиваемость". Первый вариант чреват плотным контактом с бетонной стенкой, второй — принудительной экскурсией по травке.

Следующий важный параметр — Rear Spoiler, точнее, угол этого самого спойлера. Это дело напрямую связано с аэродинамикой и служит для создания прижимающей силы, а если совсем уж упрощенно — то параметр весьма сильно влияет на скорость автомобиля. К сожалению, последнее здесь не столь ощутимо как, скажем, в той же IndyCar, где машины носятся куда резвее, и, следовательно, можно добиться серьезного выигрыша в скорости,





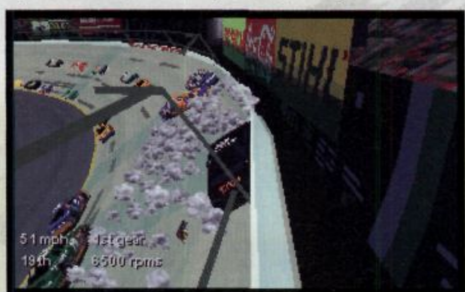


Системные требования: *486DX2/66+ (VGA — 320x200), Pentium 75+ (SVGA — 640x480), 16 Мбайт RAM, звуковая карта, 4-скоростной CD-ROM, Windows 95/DOS, джойстик/руль+педали (настоятельно рекомендуются)*

осуществив тонкую и точную настройку. Впрочем, это вовсе не значит, что нужно забыть о Rear Spoiler'е. Вовсе нет.

Это замечание, разумеется, относится и к уйме других параметров, поддающихся регулировке (речь о жесткости подвески, передаточных числах, продольном/поперечном распределении веса, давлении в шинах и т.д.), однако я не стану вдаваться в дальнейшие технические подробности, иначе рецензия легко выродится в некий околотехнический реферат. Для тех же, кто испытывает стойкое отвращение к технике, предусмотрены настройки, традиционные для Papyrus, — "Easy", "Fast" и "Ace". Любая из них загружается с диска и позволяет виртуальному нетерпеливо-ленивому пилоту отдаваться исключительно вождению.

Покинув Pit-line, гонщик попадает в хваткие лапы гоночного инженера, домогающегося вас по радио. Парень торчит в боксе, но, словно известная Маша из сказки, "высоко сидит — далеко глядит". Ему действительно видно все, но... не больше вашего — и это самое смешное. Так, инженер может взять и ляпнуть: "Машина сверху (или снизу)" (как в космосе), хотя эта самая машина торчит у вас перед физиономией, занимая пол-экрана. Короче говоря, все его "базары" по большей части напрасны и призваны лишь "создавать подобающую атмосферу". И с этим справляются здорово. Кроме того, инженеришко,



треплющийся с вами в эфире, обладает одним гадким свойством — он все время норовит подсказать, куда нужно ехать, где следует встать, во что нельзя врезаться. На первых порах эта словесная дребедень забавляет, поскольку все равно делаешь наоборот, но потом занудство техника начинает серьезно раздражать...

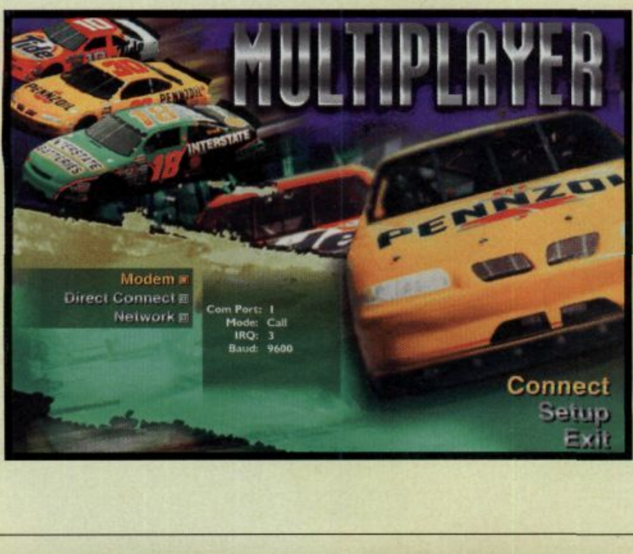
Увы, радио молчит по поводу наиболее важных подробностей, касающихся технического состояния авто, так что приходится вылавливать их ручками. Для этих целей существует ряд меню, выскакивающих при нажатии функциональных клавиш (что также обычно для Papyrus). А вот что меня по-настоящему шокировало (автор — юноша впечатлительный) — так это отсутствие некоего малюсенького приборчика по имени "спидометр". Я облазил всю приборную доску и нашел много чего, в том числе указатели давления масла и количества топлива, температуры воды и того же масла, но спидометра, милого сердцу скоростемера, что-то не заметил! Нету его там. Авторы решили не действовать нам на нервы? А о юзерах-камикадзе они подумали?! Как же мы теперь будем рассказывать раскрывшим рты приятелям об ощущениях от встречи с бетонным отбойником на скорости 180 миль в час?.. Правда, скорость указывается, если играющий "находится" не в машине, а чуть сзади нее (для этого существуют два внешних вида по ходу игры), но, сдается мне, это не дело. Все, больше о самой гонке ничего говорить не буду — каждый рулит в меру натренированности своих хрящей, и тут я вам не помощник.

После и во время заездов можно воспользоваться функцией Replay и понаблюдать гонку аж с 12 камер, "привязанных" к любой из машин, которые участвуют в соревнованиях. Имеется также возможность записи собственных подвигов на винчестер в виде научно-популярного фильма (впрочем, речь скорее надо вести о комедии). Ежели "винт" у вас мелкотравчатый, можно вырезать самые "фирменные" кадры и записывать только их.

Еще одна фенечка от Papyrus — Paintkit. Это, говоря по-русски, единственный шанс раскрасить свой автомобиль и прикид механиков в любимые цвета. Кроме того, предоставляется возможность расписать машину всяческими граффити с возможностью выбора шрифтов (!) и даже изобразить на ней что-нибудь художественное. Вы не знакомы с живописцем Репиным?..

Суммируя, с удовольствием отмечаю, что игра оправдала мои надежды (если, конечно, они кого-нибудь интересуют), и все, что я хотел видеть в новой игрушке, как ни странно, чуткими авторами реализовано (кроме спидометра). В общем, рекомендую. Засим — многократный воздушный физкультпривет. До встречи на дорогах!

— Сергей Аляев



NASCAR Racing 2

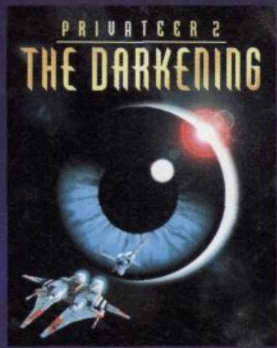
★ Papyrus Design Group
★ Sierra

90% ГРАФИКА
80% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

85%

И некому руку подать...



Компания Origin получила всемирную известность благодаря двум бессмертным проектам — Ultima и Wing Commander. Первая версия WC вышла в 1990 году. Что касается серии Ultima, то она еще старше. Да, да, речь идет именно о сериях. Принеся авторам не только славу, но и солидные доходы, игры превратились в компьютерные "мыльные оперы". Ultima имела восемь "родных" частей (первые из них существовали еще на Amiga) и пару боковых побегов — Ultima Underworld 1 и 2. Wing Commander скромнее: всего лишь четыре части и один клон, названный Privateer.

Надо сказать, что обе игры удивительно долго продержались на рынке. Впрочем, всему хорошему приходит конец. Сначала исчезла Ultima. Слухи о ее продолжении (!) появились лишь недавно. Wing Commander и не думал пропадать, зато идеей воспользовался главный идеолог и руководитель проекта Chris Roberts. На уход именитой личности компания Origin практически не обратила внимания... и выпустила продолжение ***Privateer 2: The Darkening****.*







Итак, что есть Privateer и почему ему не дали почетное имя WC? Вопрос простейший. В Wing Commander'е для успешного прохождения игры вам потребуется лишь жажда крови. Чтобы выжить в мире "частников" (гражданских, путешествующих по безвоздушному пространству за свой, а не государственный счет), игрок должен обладать немалой долей меркантилизма. Прибавьте к этому немного безрассудства, немного расчетливости и непреодолимое желание остаться в живых — и из вас еще может выйти неплохой купец. Словом, Origin ставит игрока в стандартную ситуацию "один против всех". Вы не можете полагаться ни на кого, кроме себя. Ваше виртуальное воплощение, кстати, величают Lev Arris. Пожмите ему руку и запомните — он единственный ваш друг в Privateer 2: The Darkening.

Что, не хочет здороваться? Осторожничает? Не беспокойтесь, просто он вас не помнит. Как всегда, у главного героя, согласно сценарию, "плохо" с памятью (утеряна). Без этого никак. В результате все ваши метания по космосу сводятся к единственной цели — вылечить больного на голову Леву. Но гениальный автор сюжета пошел дальше! По ходу дела скромный торговец и пилот Arris спасет целый мир! Даже не один, а несколько! Целый сектор! Что, этот сценарий немного бородат? Извините, deja vu. Вошел в роль.





Догадливый читатель, видимо, уже понял, что сюжет игры хромает. Что примечательно, на обе ноги. В неоправданно длинном intro-ролике главного героя сначала почти убивают, запустив его в неуправляемом корабле прямо в небоскреб. Результат? 1566 человек

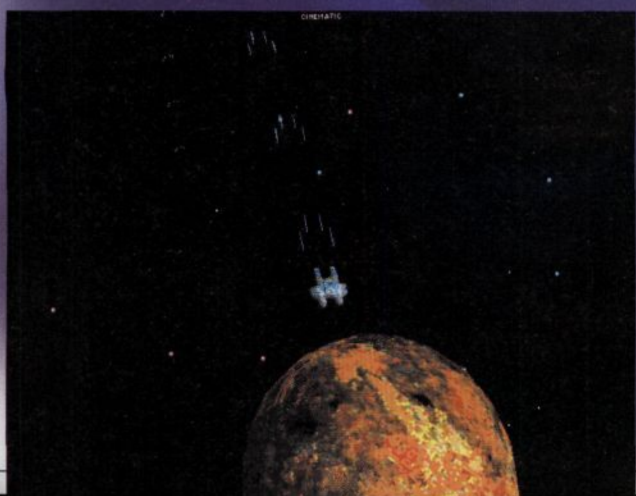


отправились к праотцам. Lev Arris жив и лишь немного страдает от амнезии. Спустя некоторое время больницу посещают бандиты и "наводят порядок", стреляя налево и направо из лазерных ружей. Результат? Герой ранен. Память начинает медленно возвращаться (неудивительно: шоковая терапия!). К концу ролика, то есть спустя 12-15 минут, игрок начинает подозревать, что на самом деле ранили его. Ролики очень плохо отсняты, декорации соответствующие, актеры — сами понимаете. Вдобавок участвует Christopher Walken, который еще никогда не играл положительных или хотя бы "нейтральных" персонажей. Пригласить Криса на одну из указанных ролей считается дурным тоном.

Хорошо, один из главных козырей Origin, их хваленое видео, отпадает. Ничего, зато графический engine не подкачал. Уход Roberts'а мог отразиться лишь на качестве сюжетной линии (что и произошло), но на работу программистов никак не повлиял. На "Создателя миров" по-прежнему работают лучшие люди. Графический engine, непрерывно совершенствуемый с 90 года, не имеет аналогов. Прекрасная векторная графика, тщательно и со знанием дела смоделированные корабли, с любовью подогнанные текстуры — все это традиционно для серии WC-Privateer. В отношении компьютерной графики Origin всегда была примером для прочих компаний. Исправлен даже старый недостаток всей серии — скорость engine'а. По сравнению со своими предтечами Privateer 2 действительно по-космически стремителен.

Вы начинаете с несколькими медяками в кармане, которых хватает лишь на покупку самого примитивного кораблика. В плане возможностей вторая часть игры сделана по принципу "больше всего". Имеющий солидные финансы может выбрать корабль, максимально удовлетворяющий его бизнес-запросы: скоростной и маневренный истребитель, тяжелый, хорошо защищенный бомбардировщик или смесь того и другого. Корабли характеризуются немалым количеством параметров: скорость, маневренность, количество брони и щитов (shields), число пилонов для ракет, мест для пушек и дополнительного оборудования. Понятно, что чем дороже летало, тем более впечатляющи его данные.

Но не спешите тратить накопленное непосильным трудом на самый лучший корабль. Куда важнее оснастить свое "корыто" по последнему слову техники.







"Чахлый" корабль с хорошими пушками, ускорителями, shield-генераторами и прочими прибамбасами имеет бОльшие шансы на выживание. Напротив: приобретя дорогостоящий, мощный, но абсолютно "пустой" корабль, в момент нападения мощного врага вы выглядите сущим ребенком. Оптимальным выбором является, пожалуй, Heretic — не очень дорогой, но вполне эффективный истребитель.

Проблема в другом: Lev Arris имеет всего лишь 10-15 тысяч, а Heretic "весит" все 100. Игроку придется научиться делать деньги независимо от того, хочется ли ему просто полетать на самом лучшем корабле, или его цель — прохождение основного квеста, то есть возвращение утерянной памяти законному владельцу. Способов накопления капитала немало. Иногда создается впечатление, что соотношение симулятор/квест в Privateer 2 сильно сместилось в сторону первого. Теперь игра больше смахивает на Elite. Впрочем, до бескрайних просторов и огромного количества планет Elite творение Origin все-таки не дотягивает. Десяток планет, дюжина космических станций — это все, что вам может предложить Privateer.

Все объекты связаны цепочками jump point'ов. Чтобы попасть куда-либо, игроку приходится много раз нажимать кнопочку "J". Причем прыгнуть на следующий jump point вы сможете лишь в том случае, если рядом нет ни одного врага. Глупая шутка. Программисты немного не рассчитали и не ограничили количество кораблей неприятеля, которые могут напасть на вас в одном конкретном месте. В WC все было просто: на каждый пункт маршрута приходилось от одной до трех атак. Privateer, очевидно, в таких пределах не нуждается. По всей видимости, в каждый момент времени AI "бросает кости". Если полученный расклад виртуальных игральных кубиков удовлетворяет некоторым требованиям, на радаре игрока появляется еще несколько красных отметок. Вероятность появления недругов особенно велика на пересечениях нескольких маршрутов.

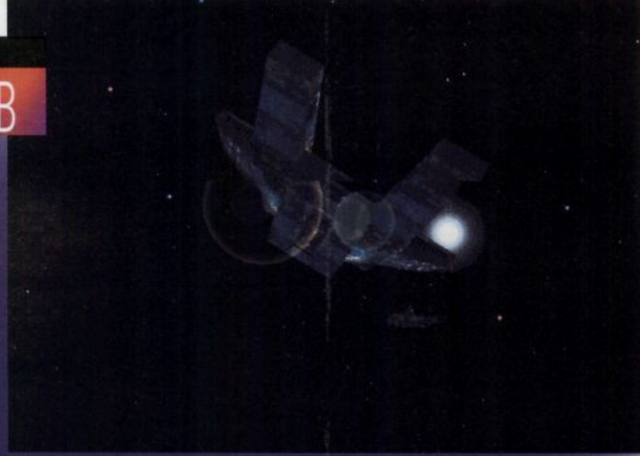
Таким образом, играющий попадает в настоящую











Системные требования: Pentium 60, 8 Мбайт RAM, 3-скоростной CD-ROM, SVGA, 40 Мбайт на HDD, мышь

западню: флот вражеских кораблей постоянно пополняется, а вам не позволяют сбежать. Особенно неприятно напороться на конвой — транспорт с охраной. Чтобы сбить транспорт, надо уничтожить истребители охраны (грузовой корабль слишком хорошо защищен — за время атаки на него вас обязательно собьют). Но! Распылив охранников на мелкие кусочки, вы приближаетесь к цели и... В этот ответственный момент появляется новая толпа охотников за вашим черепом. А вы думали, что враг оставит свой транспорт без охраны?! И т.д.: прибывает следующий грузовик, далее две волны истребителей, еще три конвоя, еще истребители. Бой бесконечен. Изможденный игрок плюет на все и в ярости выключает машину, даже не выйдя из игры.

Если же исключить указанный недочет, игра проработана великолепно. Для начала можно поторговать. Вы вольны нанять себе транспорт, причем любого тоннажа. Все зависит от вашего текущего баланса и запасов нужного вам материала на складах. Прибывая в пункт назначения, вы можете посмотреть цены на транспортируемый вами продукт. Услужливый компьютер посчитает вашу прибыль, если таковая наблюдается. Цены постоянно скачут, и, сгоняв за дешевым товаром, игрок может с удивлением обнаружить, что остается в накладе.

Следующие по рангу задания — миссии. На каждой планетке существует местное бюро по найму, которое публикует объявления свободных "грузовиков" и летчиков, а также доступные на данный момент задания. Спектр миссий велик: эскортирование грузовых кораблей, участие в патрулях, найм киллеров и многое другое.

Существуют и сообщения, адресованные персонально вам. Обычно это более дорогие, а значит — опасные миссии. Но самым доходным делом являются задания, сопровожденные видеороликами. Их гонорары воистину впечатляют. При этом каждый начинающий пилот обязан знать, что в случае невыполнения задания с него взимается сумма предложенного гонорара. Более того, некоторые обиженные вами граждане могут долгое время донимать вас наемными убийцами. Вот такие они злопамятные.





Подводя итог, подчеркну, что система "свободной охоты" продумана от и до. Чего только стоит возможность перехватывать сигналы бедствия и приходить на помощь! Разумеется, благодарность выражается в твердой валюте...

В том случае, если вам наскучило бесцельно метаться по космосу в поисках наживы, Origin приготовила сюжетную линию — обычный довесок в симуляторах этого производителя. Отвлекусь: некая известная личность утверждала, что рыба бывает лишь первой (то есть одной) свежести, не подозревая, что то же самое относится к сюжетам. Так вот, последний в игре совсем слаб. Усугубляет этот факт система подсказок, делающая прохождение игры занятием одного дня. Заглянув в дневники нашего героя, вы обнаружите там все мыслимые ценные указания. Выполнив указанное и посмотрев в награду ролик, вам ничего не остается, как снова сунуть нос в Левины записки и узнать, что делать дальше.



Впрочем, бывают моменты, когда полезная страничка пустует. Терпение и только терпение! Помотавшись между планетами (абсолютно ничего не делая), вы непременно получите e-mail от какого-либо лица, которое жаждет помочь вам. И так до конца игры. В перерывах между прыжками и видеороликами невольно думаешь: "На кого ты нас покинул, Крис Робертс? Без тебя в космосе скучно. И грустно. И некому руку подать..."

— Александр Вершинин



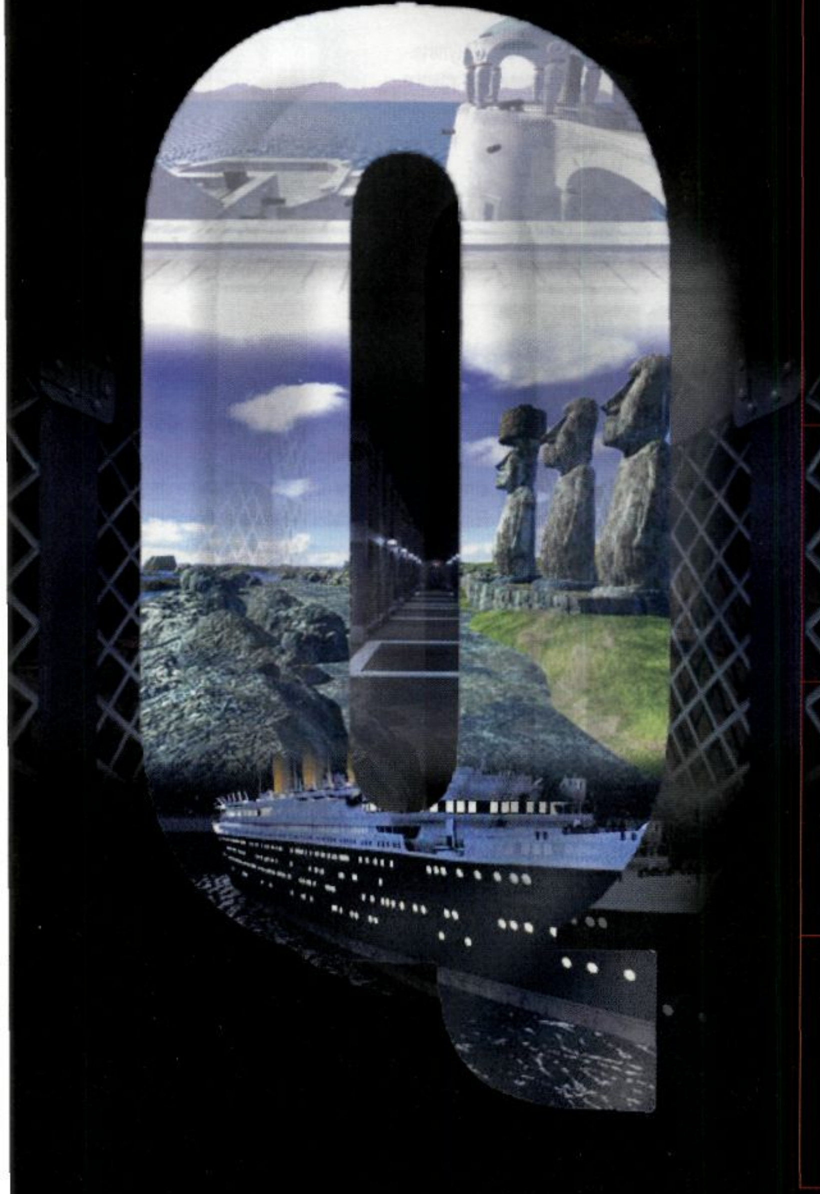
Privateer 2: The Darkening

★ **Origin**

91% ГРАФИКА
79% ЗВУК
60% СЮЖЕТ

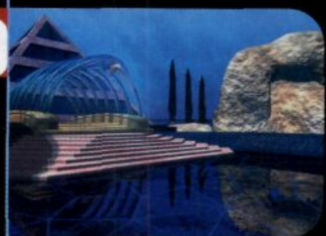
ИНТЕРЕСНОСТЬ
80%

Квесты





Titanic "Могу похвастаться — мне это в конце концов удалось: не было в Европе ни войн, ни революций..."



Timelapse
"Timelapse — прежде всего очень яркая и светлая игра, что уже немаловажно в мрачном и сумеречном мире 3D."



ToonStruck
"...благополучно вернувшись и побеседовав с добрым мистером Шульцем, который так и не захотел пустить Флакса на экран, Дрю взял, да и... ушел в мультик навсегда."



Ecstatica 2
""Экстатика-1", безусловно, была "очень драчливым" квестом. То есть adventure. "Экстатика-2" заставляет говорить о дальнейшей миграции игры в сторону куда более интенсивного действия..."

Играем в историю

Так уж случилось, что в этом номере мы представляем, хотя и с разной степенью подробности, три игры: "Титаник", "Версаль" и SPQR, относящиеся к новой разновидности трехмерных компьютерных квестов. Жанр, который *они представляют, можно назвать* "историческим симулятором".

Подобные игровые программы легко отличить по первым же фразам рекламных текстов. Их авторы обычно начинают представление нового детища словами вроде: "Два года мы провели в архивах N-ской библиотеки, до последнего гвоздя восстанавливая интерьер М-ского дворца. Ведущий дизайнер проекта уже три месяца как в могиле: после завершения работы он сделал ужасное открытие: пуговицы на ширинке главного героя относятся к более позднему историческому периоду. Сердце художника не выдержало... Сценарист последние полгода провел в больнице — лечился от сенной лихорадки, подцепленной в подвальных хранилищах музея города N-ска... Мы превысили бюджет игры на (X+Y) миллионов $, потому что пришлось переделывать почти готовую главную лестницу: оказалось, что чертежи, которыми мы пользовались, были на самом деле слегка изменены в процессе строительства... Актеры уже год тренируются, чтобы правильно произносить слова на N-*ском диалекте, исчезнувшем в начале* пятнадцатого века..."

А потом продается всего 10 тысяч копий, и создатели, почесывая затылки, вздыхают: "Что-то мы все-таки не додумали"...

При этом авторы исторических симуляторов отнюдь не дураки и вовсе не фанаты. На наш взгляд, нет ничего более фантастического, дикого и иррационального, чем человеческая история. Сюжеты RPG и сказки про иные миры и планеты — детский лепет по сравнению с тем, что при желании можно выудить из реальной истории.

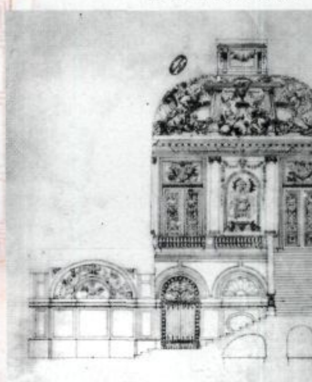
Исторические симуляторы среди квестов пока редкость, и тому есть объективные причины. История — это не только дворцы, города и знаменитые корабли. Прежде всего, это люди, много людей. Можно представить себе замок, в котором живут два с половиной человека или фантастический мир с населением в 50 тараканов, но на "Титанике" плыло больше двух тысяч человек, Версаль кишмя кишел народом — не говорим уж об огромном древнем Риме (игра SPQR).

Какой бы "веселенький" мир ни *предложил нам исторический симулятор*, он должен быть густо населен не только героями, но и разновсяческими совершенно посторонними людьми. Современным компьютерным играм, для которых 50-60 персонажей — уникальное достижение, это пока не под силу. Остается создавать иллюзии. На "Титанике" это — унылые "пластилиновые" человечки, слоняющиеся по кораблю, и стоны погибающих на запертых нижних палубах пассажиров. В "Версале" — имитация "камерных", малолюдных событий в жизни двора. А в Риме вообще никого нет: все красочные и многолюдные события описаны в дневниках персонажей. Мало людей — страдает действие, падает динамизм игры, и, главное, пропадает ощущение реальности происходящего.

Словом, исторические симуляторы остаются игрушками для узкого круга, для людей с буйным воображением, любящих при этом побрюзжать насчет того, что: "это не логично, так не могло быть, и во что это он одет, разве ж так мечом работают..."

Вряд ли в наших магазинах появят*ся Versailles 1685 и SPQR, но вот Ti*tanic уже вырвался на широкие российские просторы: в него играют во всем мире, пришелся ко двору он и в Москве. А вообще время покажет, на что способен новый околоквестовый жанр, однако в любом случае — удачного ему плавания!

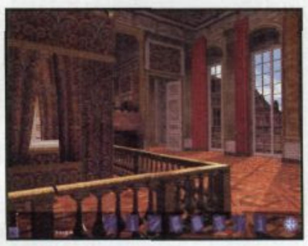
Ольга ЦЫКАЛОВА



Cryo отправляется в свободный полет

Материалы рубрики подготовлены ***Ольгой ЦЫКАЛОВОЙ.***

Французская (а точнее — европейская) программистская компания Cryo, известная в первую очередь такими хитами, как MegaRace, MegaRace 2, Dragon Lore, Dune и Lost Eden, решила больше не продавать на корню свои шедевры издателям-гигантам вроде Mindscape или Virgin: отныне Cryo все будет делать сама — и денежки лопатой грести, и оплеухи от возмущенных геймеров ловить. И правильно, кто нынче помнит синюшную голову в космическом шлеме, мелькавшую в заставке то одной, то другой игры, связанной в нашем сознании с совсем другими компаниями! Теперь мы узнаем, на что способна Cryo, выступающая соло.

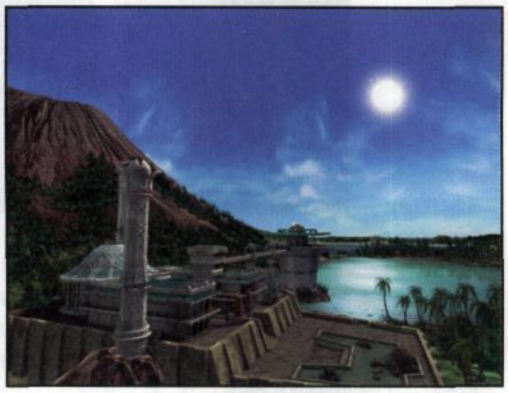




Cryo прописана в Париже, и за семь лет своего существования выросла в довольно солидное заведение, в котором работают 170 человек. Гордость компании — отличный engine OMNI 3D, позволяющий без труда строить миры, обозримые на 360 градусов по горизонтали и на 180 по вертикали практически с любой точки в процессе игры. Новую систему Cryo впервые опробовала на... Версале, дворце французских королей — месте действия недавно выпущенного ею квеста Versailles 1685 (собственно об игре — см. ниже). Довольно странный для компьютерной игрушки сюжет объясняется тем почти анекдотическим обстоятельством, что 20% акций, которые компания была вынуждена продать, чтобы начать широкую издательскую деятельность, купила фирма LVMH — крупнейший во Франции производитель... предметов роскоши. Представляем, как своеобразно игрушки Cryo будут смотреться в витринах бутиков на Елисейских полях, среди платочков от Кристиана Диора, галстуков от Живанши, духов от Кензо и шампанского Мое и Шандо — марок, которые давно уже проглотила LVMH. Впрочем, новопосвященный производитель "изячного" лицом в грязь не ударил. Судя по "деме", Versailles 1685 о-о-очень красив, не менее роскошными будут и Atlantis, и Dragon Lore 2...

Атлантида. Forever gold

Atlantis, новая игра Cryo, планирующаяся к выпуску в конце января — в феврале, воскрешает в памяти старый добрый Lost Eden. Все тот же фантастический, но уютный и теплый мир,



в котором бок о бок сосуществуют люди и всевозможные диковинные создания. Все тот же герой, рожденный для радости и придворных забав, но взваливший на себя ношу ответственности за судьбу своего мира. Только теперь фантастическая страна переместилась в прошлое. Сет, так зовут вашего подопечного, живет в древней Атлантиде в те времена, когда народы Европы еще только осваивали азы цивилизации.

Королеву Атлантиды Рею похитили неведомые злодеи, и в ее поисках вам придется отправиться в дальние странствия по шести мирам, в которых



причудливо сплелись черты сказочных земель и доисторической Европы.

Много воды утекло со времен Lost Eden, и теперь вы будете чувствовать себя в фантастическом мире, населенном полусотней разнообразных созданий, гораздо увереннее: у вас всегда будет возможность оглядеться, посмотреть вниз или вверх... а вот музыка осталась той же: меланхолические вариации на темы "Энигмы" и здесь не дадут вам покоя.

Кстати, Atlantis — одна из тех игр, которые впервые появятся на нашем рынке уже русифицированными. Русифицированными полностью.

Найти дракона

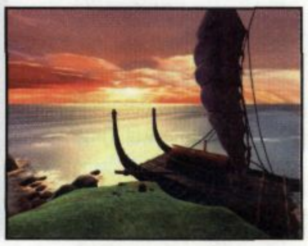
Создатель знаменитой игрушки (наполовину квеста, наполовину RPG) Dragon Lore фирма Cryo выпускает в январе продолжение этой "Саги о драконе".

Вернер фон Валенрод, который в первой части игры избавил свою страну от врага с красноречивой



фамилией Дьяконов, ныне возмужал и стал рыцарем драконов, но парню по-прежнему не везет. Все рыцари как рыцари, один он — безлошадный, то есть бездраконный: любимый боевой дракон Марач исчез, чем серьезно подмочил репутацию своего хозяина в самый ответственный момент, когда на долину Мечты вот-вот набросятся орды из страны Ночных Кошмаров.

80 часов игрового времени, обещаемые игрокам Cryo, вы проведете в поисках своего дракона, путешествуя по новым землям и беседуя с несколькими



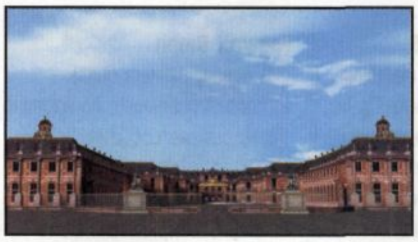
десятками страннейших существ; кроме того, вас ждут четырнадцать кровавых схваток с врагами.

И пусть вас не пугает обилие говорящих персонажей: **Dragon Lore 2** в лицензионном русском переводе выйдет всего через месяц.

Персональный Версаль

Ширятся ряды последователей экзотического жанра исторических симуляторов. Вслед за GTE Entertainment, отдавшей всем на растерзание знаменитый "Титаник", который потонет под нашим чутким руководством на страницах этого номера, компания Cryo выпустила **Versailles 1685** — "симулятор" Версаля времен Людовика XIV. Как водится при создании подобных редких игр, дизайнеры и сценаристы два года провели в архивах, до мельчайших подробностей восстанавливая интерьеры летней резиденции французских монархов. Им пришлось изрядно попотеть: многие залы дворца уже давно потеряли тот вид, который имели при Короле-Солнце, так что виртуальный Версаль строился совсем как настоящий — по подлинным чертежам трехсотлетней давности.

Великолепное здание — отнюдь не только декорация для игры. Вы можете обойти его почти целиком, свободно перемещаясь по залам дворца, любуясь лепниной на потолках



и картинами на стенах (их здесь более двухсот). Для пущей убедительности к игре прилагаются подробные исторические комментарии с иллюстрациями, доказывающие, что демонстрируемое на экране — и есть самое роскошное архитектурное сооружение Европы XVII века.

Люди в игре выполнены в том же 3D, но здесь они совсем не напоминают обычных для этой технологии пластилиновых уродцев. Все 30 обитателей Версаля (сам Людовик XIV, его приближенные и фаворитка мадам Де Монтеспан) отличаются портретным сходством с реальными людьми, не говорим уж о костюмах. Вы видите (см. соответствующий скриншот), как похож игрушечный Людовик на свой настоящий портрет. Хотя персонажи игры по-прежнему остаются куклами, каждый герой обладает не только собствен-



ным выражением лица, но и характером, вполне соответствующим реальному прототипу.

После всего сказанного, совсем не удивительно, что звук в игре — сорок минут подлинной барочной музыки, строго относящейся к тому периоду, в котором протекает действие.

Versailles 1685 — квест в реальном времени. У вас есть всего один день, чтобы раскрыть заговор противников короля, стремящихся спалить его любимое детище. Для этого вам придется участвовать в интригах, раскрывать тайны двора и, само собой, дотошно исследовать дворец в надежде найти доказательства измены, прежде чем Версаль превратится в большой костер.

Увы, сказать что-либо об играбельности "Версаля" не представляется возможным: демо-версия, которой мы располагали, позволяет только смотреть, но не играть. Но "художественная" часть игры впечатляет — без сомнений!

Новая жертва полярных льдов

ВСЕ-ТАКИ ЕСТЬ В ТОМ злосчастном пароходе, потонувшем 85 лет назад, что-то роковое! Не успело процветающее игрушечное отделение телекоммуникационной корпорации GTE выпустить роскошный "симулятор утопления" "Титаника" (ниже, господа, ниже!), как само оно тихо отправилось ко дну: в середине марта GTE Entertainment Media Group прекратит свое существование. Старая история: денег на создание игрушек было угрохано много, а покупали их вяло.

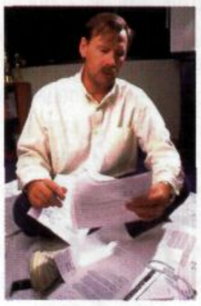
Мораль: нечего эстетов ублажать, проще надо быть, и люди к тебе потянутся (зажав в кулаке трудовую копейку). Этому совету утопающая фирма успела последовать: вместе с WildStorm Comics она планировала издать комиксообразную игрушку про суперлигу Siege (так и вспоминается незабвенная суперлига Хобокена). Этого события любители комиксов (и мы в том числе) ждали с понятным нетерпением — игрушки такого рода нынче редкость. Siege должна была выйти в январе в виде серии комиксов, а в апреле — с наружностью компьютерной игры, к которой, по мере развития сюжета, игроки смогут "скачивать" новых персонажей и эпизоды со специального Web-



сервера компании. Что теперь будет с суперлигой — не известно, но будем надеяться, что она найдет себе нового издателя и все-таки выйдет в свет не только на бумаге.

Видео must die?

УЖАСНОЕ ИЗВЕСТИЕ потрясло игровую общественность. Исполнительный директор компании Sierra On-Line Кен Вильямс недавно доверительно сообщил собратьям по Internet, что "Сьерра" прикрывает свою линию продуктов с использованием видео.



Вас это удивляет? Зря. Вспомните хотя бы два последних опыта "Сьерры" на этом поприще — Urban Runner и Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh. Обе игры души не чаяли в видео, и обе из-за этого остались на бобах. Включение в эти игры видео стоило компании кучи денег, а вместо доходов она получила одни насмешки и проклятия от поклонников (к примеру — той же "Фанты-1"). И вот, вместо того чтобы стать более разборчивой в сценариях, "Сьерра" решила отказаться от видео как такового и сосредоточить свое внимание на 3D-технологиях.

Жареным запахло задолго до выхода второй "Фанты", когда создательница GN2: The Beast Within Джейн Дженсен в одном из интервью очень туманно отозвалась о перспективах развития этой серии. Посетовав на дороговизну видеопроизводства, она намекнула, что "Сьерра" все больше склоняется к замене видео в своих квестах на 3D. Однако последняя технология, по мнению г-жи Дженсен, не позволяет создавать требуемых для ее творений сложных персонажей и разнообразные миры. Тогда она надеялась на компромисс — удешевление производства за счет использования в играх с видео большего количества 3D-ландшафтов, — но после финансового провала второй "Фанты" участь видео была решена...

Нечто

В ДАЛЕКОМ 1947-М В захолустном техасском местечке Roswell с неба упало нечто. Одни говорят, что это был Тунгусский метеорит-2, другие поминают какой-то метеозонд, но мы-то с вами знаем... Да, это был космический корабль. И не русский, не китайский, а самый что ни на есть марсианский. Вот такая правда жизни. Окончательно утвердиться в этой точке зрения можно будет в июле, так как именно этот благодатный месяц руководство Merlin Studios выбрало для выпуска своей игры **Roswell Omen**.

В основу сюжета были положены реальные, но изрядно поднадоевшие события, однако куда заведет эта история авторов и игроков, не известно пока никому. Вам придется начать расследование инцидента с падением НЛО, выяснить цель визита братьев по разуму и в итоге помочь справиться с опасностью, угрожающей человечеству и инопланетянству. Для этого играющий будет вынужден сполна пошляться по многим странам и планетам, вдоволь полазить по таинственным, заброшенным лабораториям и библиотекам.

Операционная система, с которой будет дружить Roswell Omen, — Windows 3.x/95. В игре, а это, конечно же, стопроцентный квест, используется 24-битная трехмерная графика, так что о реалистичности окружающего мира можно не беспокоиться. Кроме того, Roswell Omen — это еще и уйма видеовставок с участием как "живых", так и компьютерных артистов (то-то мы поглядим, как справились с этой извечной проблемой художники и программисты Merlin Studios).

Издателем игры выступит компания Ionos.

Алексей ПЛАТОНОВ



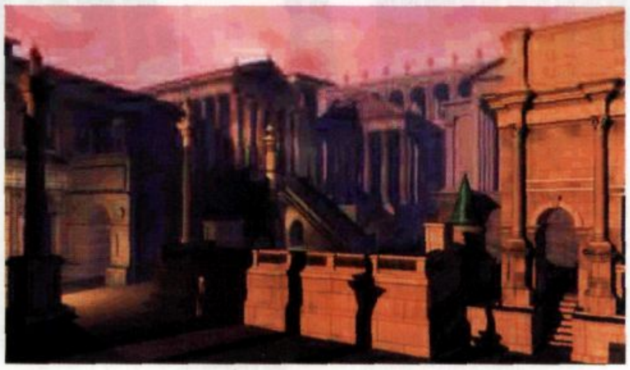
SPQR: дневниковые записи

ЭТА ИГРУШКА НЕ ПРОСТО *не для всех*, она вообще не понятно для кого. Играть в нее (возможно, но вовсе не обязательно) будут те редкие поклонники древней истории, которые знают, как расшифровывается аббревиатура,вынесенная в заголовок, или, по крайней мере, горят желанием это узнать.

SPQR (Senatus Populusque Romanus, или, проще говоря, "Народ и Римский сенат"), новый исторический симулятор (а то, что это именно он, родимый, видно уже из дикого названия) от GT Interactive, предлагает нам отправиться в древний Рим, воссозданный в 3D с точностью до последней лачуги (впрочем, это для красного словца).

Площади, храмы, дворцы и то, что внутри них, — все как из учебника истории, а вот людей, населявших этот огромный город, — нет, нет совсем. GT Interactive, видимо, решила, что раз уж ей не под силу оживить каждого жителя Вечного города, на какую-то жалкую горсточку людей и времени тратить не стоит.

Между тем в игре довольно напряженное действие. На дворе неспокойный 205-й год от Рождества Христова. Императорская власть пошатнулась, и предатель плетет грязную интригу, надеясь погубить Рим и империю. Найти его — ваша задача. Тем же непростым делом занимался и ваш друг, несправедливо обвиненный и брошенный в тюрьму. В его кабинете вы отыскиваете список из пяти подозреваемых, за каждым из которых вам придется следить. Но не надейтесь на новое приключение.



Вся жизнь ваших подопечных, включая пышные богослужения, многолюдные праздники и спортивные состязания, отражается только в их дневниках, и кроме путешествий по безлюдному городу вам придется читать, читать, читать и читать. Пять дневников и множество записей в каждом откроют игроку повседневную жизнь Древнего Рима. Но нужен ли для этого экран компьютера? Не хватит ли пары-тройки хороших книжек? На этот вопрос каждый ответит по-своему...

Разговорчики

ГДЕ-ТО В КОСМОСЕ, ВДАЛИ от коммерческих маршрутов, вокруг солнца вращается космическая станция "Икарус". Солнечные протуберанцы, нестерпимая температура и негостеприимная команда позволили станции выйти на первое место в черном списке "Куда не стоит соваться". Ваша удача подобна дохлому буйволу: ваше имя Гаррет, вы только что умело потерпели аварию в доке упомянутой станции, на которой вас ожидают не только многочисленные интриги, убийство, но и радостная новость — "Икарус" спускается по сужающейся орбите прямиком на светило. Хорошее начало дня!

Компания Psygnosis постаралась загрузить игрока проблемами по самое "не могу". За их решением вы и проведете всю игру, которая, кстати, получила название **Sentient**. Игрушка уже два года в разработке и очень близка к завершению. Первой выйдет... PlayStation-версия (февраль), за которой последует мартовская PC'шная.

Sentient выгодно выделяется в своем жанре. Обширная заставка подробно объясняет игроку (а это такая редкость!), кто он такой, куда его занесла судьбина, чем занимается и что происходит. Какое приятное вступление — и никакой комы, амнезии или deja vu! К концу интро игрок вполне



подготовлен к действию. Вот только сумасшедший бортовой компьютер станции хочет выкинуть несчастный кораблик (вместе с вами) прочь из отсека докировки.

Дизайнеры могут с гордостью похвастаться прекрасно смоделированными трехмерными палубами-этажами станции, шестью основными линиями сюжета, 60 персонажами, с каждым из которых вы сможете побеседовать. Кроме того, вас ожидают 200 комнат, многочисленные видеовставки, а также огромный голосовой engine (!). Нет, вы не ослышались! Игра чем-то напоминает старую добрую RPG: действие раскручено, многие вещи уже происходят — вам лишь предстоит решить, что именно будет делать ваш персонаж при таком богатстве выбора. Если вы надеялись на предлинную сюжетную линию с обилием разговоров и бездной безумной информации — Psygnosis позаботится о вас.

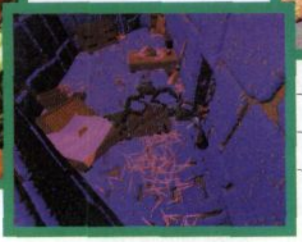
И все же Sentient не выпала бы из мэйнстрима, если б не любовь авторов всласть поговорить. Дело в том, что фирма отказалась от стандартной записи голосов актеров "на все случаи жизни". Игра построена так, что Psygnosis смог бы победить Phantasmagoria по количеству CD. В ходе беседы игрок должен конструировать свою фразу из нескольких частей-менюшек. Таким



образом, количество возможных комбинаций очень велико.

Что касается прочих аспектов adventure, "прыжков и ужимок", то их в игре очень мало. Авторы сделали упор на то, что вы будете переигрывать Sentient несколько раз. Еще бОльшие надежды возложены на любовь пользователя к информации: ее — тонны. Так что набирайтесь терпения: Sentient осилит говорящий!

Александр ВЕРШИНИН

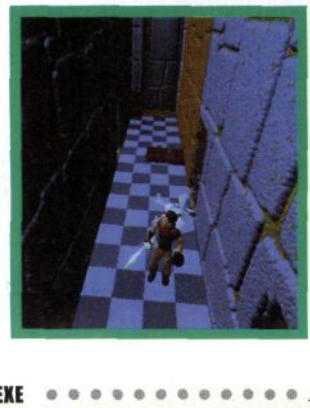






Возвращение в "Экстатику"

Несомненный успех игры Ecstatica, которую пару лет назад выпустила компания Psygnosis (разработка студии Andrew Spencer'a, автора "эллипсоидной" технологии), подвигнул издателей на продолжение знакомства со странным сферическо-*эллипсоидным миром и его "выпуклыми"* героями. Эта бородатая новость, которой уже почти 9 месяцев, наконец-то нашла свое продолжение в виде играющей демо-версии.

Ecstatica 2, окончательный релиз которой планируется создателями на начало весны, обладает на порядок лучшей графикой. Что, конечно же, очевидно: прогресс, как и известная из литературы железная лошадка, идет семимильными шагами. Игрушка выпускается под Windows 95; при желании можно переключать режим с 640x480 на 320x200, поэтому обиженных на сей раз не будет — "Пентиумы" и излишки RAM не понадобятся. Динамические объекты, как и ожидалось, выполнены все из тех же вытянутых сфер, что, по неведомой автору причине, позволяет добиваться куда более плавных и изящных движений. Вместе с тем, мне *показалось, что сей алгоритм (то есть* 3D engine) получил дальнейшее развитие, и теперь все манипуляции частями тела главного героя происходят настолько точно, что, кажется, еще один маленький шажок — и игра впорхнет в реальную, внеэкранную жизнь. Словом, получилось не хуже, чем в обласканном и нами, и западной прессой Tomb Raider'e. А может, даже и лучше, поскольку здесь нет и в помине тех откровенных "плоскостных" ляпов, которыми полон TR.



И еще одна параллель с Tomb Raider'ом. Помните, как лихо работала там камера? Она, словно уподобившись шустрому парнишке Фигаро, порхала с места на место, не *давая игроку скучать. Смотрелось* красиво и необычно. Так вот, соревнование продолжается: *создатели Ecstatica 2 не менее* изобретательны, и угадать, откуда будешь смотреть на своего героя в следующую секунду, почти невозможно. Не успеет надоесть вид сверху, как вам предлагается лицезреть своего подопечного сбоку, а то и снизу. Единственное неудобство этой "живой" камеры в том, что, постоянно перестраиваясь с одного вида на другой, приходится переосмысливать тактику боя.

Претерпел заметные изменения и окружающий нашего бравого воина мир. Все без исключения объекты трехмерны и "обтянуты" первоклассными текстурами. Словом, жаловаться *не на что. Или почти* не на что. В частности, разработчики, почти справившись с "проблемой" дверей (точнее — с "застреванием на пороге" и другими, сопряженными с этим неприятностями) и найдя универсальный выход — двери попросту вышибаются и падают на пол, тем не менее не смогли "научить" падать все двери. Так что кое-какие вопросы в этом плане еще остались.

А теперь о тех, кто будет строить вам всяческие козни на пути домой, кто будет отбирать драгоценные hit point'ы и всеми силами стараться отправить вас на тот свет до отмеренного авторами срока gameplay'я (а срок этот, несомненно, увеличился, ибо игровой мир расширился и стал более "интерактивным"). Речь, разумеется, о монстрах. Эта тема волнует каждого: можно ли устраивать сечу, не имея представления о характерах и особенностях местных демонов? Творцы-программисты, желая нам только добра и процветания, усовершенствовали AI, и игрокам больше не придется уповать на тупость противника — если она (тупость) и осталась, то совсем чуть-чуть. Твари обучены бить в тот момент, когда вы заносите меч; *отбегать назад и прятаться за углом*; у них хватает ума не нападать первыми, и т.д. Реализм-с. Сами хотели. *Получите.*

Важно еще и вот что. "Экстатика-1", безусловно, была "очень драчливым" квестом. То есть adventure. "Экстатика-2" заставляет говорить о дальнейшей миграции игры в сторону куда более интенсивного действия (автору этих строк новая Ecstatica почему-то напомнила Time Commando, где "рукоприкладство" занимало главное — если не сказать "единственное" — место), хотя часть "собираем-разгадываем" по-прежнему присутствует и даже усложнилась. В общем, так и запишем: *quest-action*...

Играющий обнаружит лестницы, провалы, ловушки, магию, заклинания и множество других интересных штучек, придающих игре характерный колорит. Думать следует очень быстро и, желательно, не допуская ошибок в своих умозаключениях, ибо записываться в игре можно будет только после прохождения очередного этапа (впрочем, это пока предположение).

С собой допускается носить только одно средство смертоубийства, которое по ходу игры можно будет обменивать на более совершенное. Помимо оружия разрешается иметь с собой только один предмет, но большего вроде бы и не надо: игра будет состоять из серии заданий "найти и отнести/принести". Пресловутые аптечки отправлены на свалку истории — их с успехом заменяет некое RPG-приобретение по имени "пузырек с лечебной жидкостью". Энергия сама собой не восстанавливается, так что приходится прикладываться к бутылочке, которую прежде надо заиметь. Не стоит забывать и о привычке дергать за факелы на стенах, брать с полки нарочито выделяющиеся книги (вспомните о своих квестовых замашках), и т.д. Секретов предостаточно, и, зачастую, без их раскрытия не обойтись, несмотря на то что игру,



как говорят авторы, можно будет проходить разными путями. Правда, "соблюдая основные правила" — цель есть цель, и, не добившись ее, успеха ждать не приходится.

О какой цели речь? Вообще говоря, тайна сия великая есть, все еще может сто раз измениться — сюжет штука загадочная, однако кое-какие наметки последнего объявлены: наш парень, отличившийся в деле спасения заснувшей иноземной принцессы Экстатики и наведения образцово-показательного орднунга в ее владениях, спешит в родные пенаты; зализавшие раны силы зла встают на его пути хорошо вооруженной стеной; кроме того, для возвращения надо отыскать семь частей некоего волшебного объекта, разбитого Волшебником...

И последнее. Прорубаться домой будем под веселенькую музыку а-ля DOOM (занятная деталь: саундтрек был написан еще до начала работ над engine'ом).

Алексей Платонов


Игры для Sony PlayStation
Компьютеры для дома и офиса
ВИРТУАЛЬНЫЙ КИОСК
компьютерный телемагазин
ежедневно с понедельника по пятницу на телеканале 2х2 в 13^{43}, на ГКТ — в 10^{00} и 19^{40}
еженедельная информационно-образовательная телепередача
каждое воскресенье на телеканале 2х2 в 13^{05}, на ГКТ — в 10^{00}
ВИРТУАЛЬНЫЕ МИРЫ
Программы и игры для PC
Sony PlayStation, Nintendo 64, аксессуары
Hard Multimedia Soft Games Highend
Прием заказов по тел.:
(095) 453-8089 с 9^{00} до 22^{00}
Бесплатная доставка домой или на работу
Салон-магазин "Виртуальный киоск"
Большая Ордынка, 53 (м. "Добрынинская", "Серпуховская", "Третьяковская")
Часы работы: 10^{00} - 18^{00} (кроме воскресенья)

ИГРА
Titanic: Adventure Out of Time
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia, тел.: (095) 921-7777

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Пока "Титаник" плывет...



Ну-ка, игроманы, сколько раз мы с вами спасали человечество? Специалисты по космическим симуляторам, сколько звездочек за сбитые тарелки и взорванные базы красуется на борту вашего космолета? Любители военных стратегий, сколько раз вы продули Вторую мировую войну? Любители стратегий экономических, сколько нищих



феодов вы превратили в процветающие империи? А вы, дорогие коллеги квестоманы, скольких мутантов-диверсантов вы загнали за Можай, скольких шпионов изловили, сколько потустороннего зла выжгли каленым железом?.. И все-таки вам никогда не давали шанса изменить день текущий, вернувшись в прошлое и сделав его другим. Война идет, и ее надо выиграть; девушку надо спасти, чтобы на ней жениться; империю построить — чтобы отдохнуть всласть и потешить собственнолюбие...

Интродукция

1942 год, Лондон. Под вой сирен и грохот бомбардировок отставной шпион, тридцать лет назад позорно изгнанный на пенсию, сидит в нищей квартирке, слушает сводки с фронтов через паршивенькое радио — и вспоминает, вспоминает...



15 апреля 1912 года он был одним из тех, кто плыл на борту "Титаника" в его первый и последний вояж к берегам Америки. Вернее, к тому айсбергу, на который суперлайнер наскочил в тумане, пропоров борт и навеки развеяв легенду о "непотопляемых" судах, "несбиваемых" самолетах и "безопасных" автомобилях. Больше никому не удастся поверить, что телеграф ставит человека наравне с Богом, а система переборок — с



капризами Северной Атлантики. 1250 человек заплатили за этот горький урок жизнью — в то, довоенное, время цифра эта была поистине фантастической. Мир был потрясен.

Вместе с кораблем на дно пошли карьера, счастье, надежды бедного отставника и, как он теперь понимает, шансы Европы на мирную и счастливую жизнь. Если бы что-то можно было изменить! Ах, если бы вернуться и все поправить! Изменить настоящее еще тогда, в прошлом! Хотя бы чуть-чуть!..



Взять да и забраться на гору Синай раньше Моисея, и подсунуть ему не Десять Заповедей, а, скажем, Декларацию прав человека, чтобы он, прочитав заветные скрижали, признал право на свободу вероисповедания и не мешал людям творить себе кумиров по своему вкусу и разумению.

Потопить корабли Колумба где-нибудь у мыса Горн, чтобы майя и ацтеки еще лет триста строили свои пирамиды, общались с инопланетянами и безуспешно пытались изобрести колесо.

Спасти Сашу Ульянова, чтобы он смог повлиять на своего отвратительного братца и предотвратить разгон Учредительного собрания...

Нет, глупости, глупости все это — прошлое изменить нельзя, даже насчет будущего есть серьезные сомнения. Пророк Моисей, которого интересовала прежде всего дисциплина, сумел бы понять любые Двенадцать таблиц именно так, чтобы они позволили ему разогнать язычников-ренегатов; за Колумбом поплыл бы другой — всех все равно не перетопишь, раз момент назрел; а Сашу Ульянова удавил бы сам Володя, только чуть позже.

Но все же — как хочется хотя бы попробовать! Прибить Адольфика в колыбели. Подарить Дмитрию Донскому пулемет. Спасти "Титаник"...

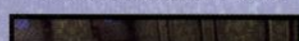
Суть

Вот именно этим, спасением несчастного "Титаника", мы и займемся. Благодаря шансу, предоставленному нам фирмой CyberFlix из далекого штата Теннесси (где, если бы не Колумб, до сих пор бродили навахо, а если бы не Мартин Лютер Кинг — линчевали бы негров?!.).

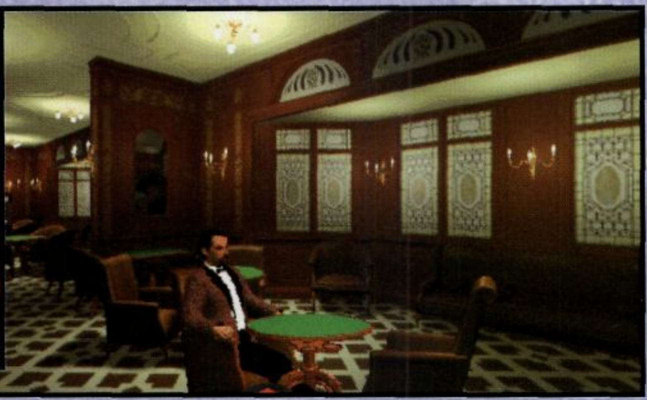
За окном тоскующего экс-











агента рванула очередная бомба — и отшвырнула его на тридцать лет назад, на борт пока еще "непотопляемого" "Титаника", в роскошную каюту номер С-73 (тогда наш



герой пользовался первым классом).

"Титаник", 15 апреля, 9:30 вечера. Уже слишком поздно — до катастрофы осталось чуть более 2 часов. В прошлый раз наш герой ничего не успел сделать — но ведь тогда он не знал, чем все закончится! Не знал, что из-за его провала Европу ждут две великих войны, а Россию — одна не менее великая революция. Теперь у него есть еще один шанс, плюс осознание своей миссии — помогите человеку, все еще можно поправить! А можно... и испортить, и мир станет в сто раз хуже, чем тот, из которого он сюда вернулся.

Прямо скажу, господа, если забыть о высоком и поговорить о приятном, то какое наслаждение спасать мир в таких интерьерах! Какая в Titanic'е графика! В сущности, это первая на моей памяти игра с полным 3D, где о графике можно говорить серьезно. Обычно приходится думать о трехмерных играх так, как будто они существуют по своим — особым и упрощенным — эстетическим законам (да так оно и есть!): грубые текстуры, грязные цвета, размытые контуры. Люди талантливые и из этих трех "спичек" способны создать шедевр "архитектуры" (никто не заставит меня отказаться от утверждения, что DOOM — шедевр и шедевром останется), но глаз-то режет!



Titanic — полностью трехмерная игра с отличными возможностями перемещения и без малейшего намека на видео. В "Титанике" — великолепный цвет, тонко проработанные текстуры, до самой последней мелочи детализированные интерьеры, очень интересные, "психологически достоверные", интерактивные персонажи. Все! Эти понятия больше нельзя назвать взаимоисключающими! Наконец-то.

Можно представить, какую адову работу проделали художники и программисты CyberFlix, чтобы этого достичь! Ибо, показав свой хороший вкус, разработчики к тому же сделали все, чтобы игра была исторически достоверной: интерьеры восстановлены с точностью до гвоздя; костюмы и лица — не стыдно за 12-й год;



перемещения по кораблю — абсолютно реальны и сделаны с большим вниманием к переменам ракурса: коридоры, каюты, палубы — угол зрения меняется именно так, как и должен, даже по лестницам можно спускаться и подниматься, не теряя ощущения реальности. Словно играя мускулами, создатели даже предоставили нам возможность взгромоздиться на устрашающий деревянный тренажер в гимнастическом зале (наша напарница, *неотразимая и суровая мисс* Прингл, прозябающая в каюте второго класса, называет его "электрическим верблюдом") и всерьез на нем покататься — а это та еще качалка!

Естественно, при быстрых перемещениях четкость изображения сохранить просто невозможно. Зато можно точно рассчитать время, за которое эта четкость будет "восстанавливаться" в момент остановки и "теряться" в движении: вы шагнули вперед — узор на обоях начал сливаться — слился совсем, все потеряло четкость, цвета стали размытыми... Остановились — ровно за то время, которое необходимо глазу в реальности, чтобы снова настроиться

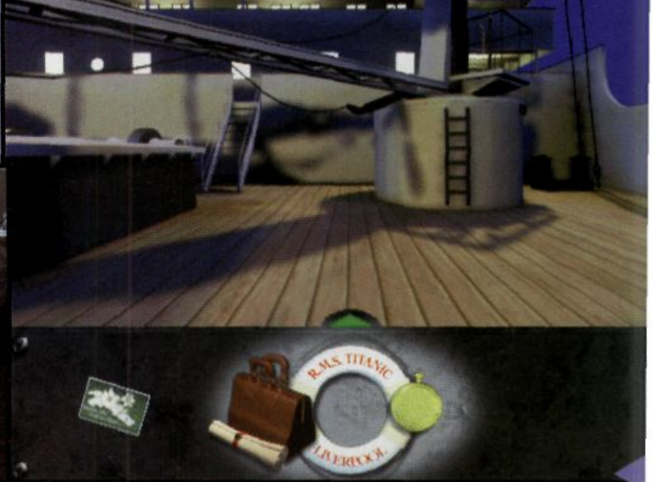


на "ближний план", изображение приобрело прежнюю ясность, а цвета — отчетливость.

Детали интерьера прописаны просто потрясающе: игру можно смело использовать как учебное пособие по "Титанику". Резьба на лестницах, оборудование, обои, ковры, мебель, фурнитура, костюмы — все сделано в полном соответствии с оригиналами и с поистине фантастическими *тщанием и осязаемостью.* Самое интересное всегда можно рассмотреть поближе: включить воду, повернув фигурный краник,













заглянуть под расписную кушетку в турецких банях, потрогать красивый канделябр, позвякать крышечками молочников в кафе... Кстати, в этом кафе (кафе Parisian, палуба B, вторая парадная лестница) любовь к деталям у игроделателей из CyberFlix дошла до апогея: взяв тарелку с полок у входа, вы можете перевернуть ее и посмотреть на штамп фарфорового завода, где ее делали. И все это с положенными тонами-полутонами и нежными переходами!

В радиорубке стоит



настоящий телеграфный аппарат, и вы можете сколько душе угодно отправлять и получать телеграммы, в точности воспроизводя необходимые для этого действия...

Но, увы, "более 25 интерактивных персонажей" (см. рекламу) такой идеальной проработкой не блещут. Они решены в интересной, но все-таки несколько мертвенной манере "анимированных фотографий". Берется некое лицо, ему придается некоторая трехмерность и соответствующие игре цветовая гамма и общее выражение, а потом его "оживляют", заставляя отдельные черты двигаться в такт словам или душевным переживаниям. Обычно особенно активны губы и брови, а еще персонажи обожают выпучивать глаза.

Подобные герои гораздо



органичнее входят в ткань игры, чем видеоперсонажи, но уж очень они окостенелые. Создатели "Титаника" выжали из этой технологии все, что могли: отличные тексты, великолепные лица и фактура, интересные позы, оправдывающие такую неподвижность, — все это делает героев живее и многократно усиливает эффект присутствия (особенно сильный благодаря тому, что игра развивается очень динамично, и при этом все герои действительно "помнят", что вы им говорили, соответственно изменяя поведение).

Некоторые из них вообще не в меру "интерактивны": пару раз вам придется всерьез подраться (пофехтовать и учинить мордобой), но уж побоища сильной стороной игры точно нельзя назвать — однообразно, и результат на самом деле не важен. Но красивую и несколько чопорную игру оживляет!

И все же люди на "Титанике" куда мертвее самого корабля, не говоря уж о том, что, если не входить с ними в непосредственный контакт, они и вовсе стоят повсюду, как вылепленные из пластилина болванчики, никогда не шевелясь и ни на что не реагируя.



Зато если уж разговорятся!

Циничный шпион полковник Цайтель — с ним придется схватиться из-за таинственного блокнота с именами русских революционеров, которых финансирует правительство Германии (блокнот — шанс предотвратить революцию в России, стоит передать его охранке, и Ленин заодно со Сталиным и Троцким исчезнут со страниц истории), — резок, отлично воспитан, беспринципен и безжалостен. Больше всего на свете он хочет заполучить таинственную картину, которая сложными путями попала в руки двух бедных ирландских иммигрантов (они здесь же, на "Титанике", в третьем классе), — наш герой, кстати, знает, как ее раздобыть. Отдавать ли ее полковнику, который уже в двенадцатом году ухитрился быть чистым фашистом, — вопрос вашей совести. Либо картина, либо жизнь вашей возлюбленной.

Сербский революционер. Едет в трюме, питаясь крысами (!) и думая только об одном: как освободить свою милую маленькую Родину. Бледный, измученный Влад с горящими глазами — именно тот человек, который отвечает за финансирование убийства эрцгерцога Фердинанда, а значит, за развязывание Первой мировой войны.

Обезумевший, неуправляемый фанатик. Австрияки убили его семью, ему теперь нечего терять. Правда, все это не помешает ему обменять деньги партии на женскую шаль, чтобы обманом пробраться на шлюпку вместе с женщинами и детьми и спасти свою революционную жизнь. Но это уже мелочи — так, маленькая реалистическая деталь.

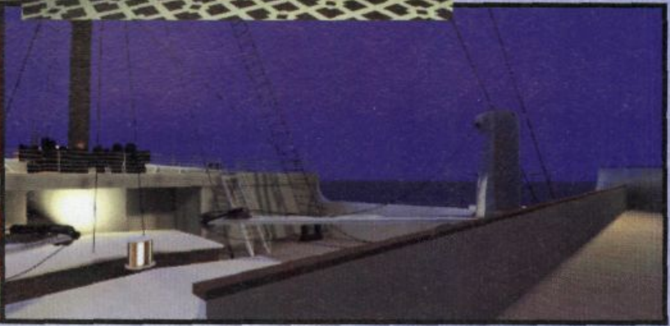
Владу помогает владелец



парижской картинной галереи Саша Барбикон, "друг" нашей бывшей возлюбленной Джорджии, которую хочет убить Цайтель, чтобы выманить у нас заветное полотно (раньше оно было у Саши).

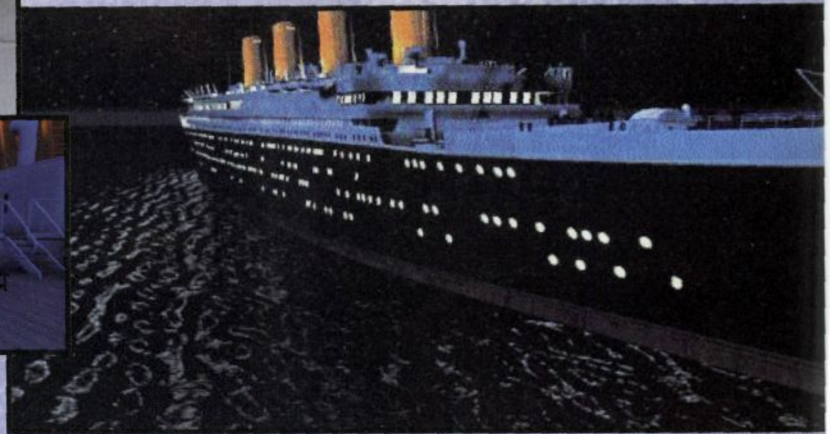
Муж Джорджии,











лорд Чарльз — алкоголик, должник Саши. Поэтому бриллиантовое колье перекочевало к Владу. Еще он должен "стальному" барону Конклину, горничная которого едет в



третьем классе с братом, у которого оказалась картина...

Представили? Психологических ходов, неожиданных открытий и скрытых связей здесь побольше, чем в хорошем семейном романе! И во всем этом вам необходимо разобраться: отделить важные сюжетные нити от посторонних мелочей, решить, кому верить, а кому нет, кому помочь, а кого послать подальше... Спасаться, пока не поздно, или рискнуть и сделать еще хоть что-нибудь — для себя и для Европы.

Последняя часть игры — после того как "Титаник" уже столкнулся с айсбергом, а вы повздорили с Цайтелем из-за черного блокнота, способного спасти царизм в России, — идет в реальном времени, а его ох как немного! Врезавшись в ледяную скалу, "Титаник" продержался на воде чуть больше часа, а шлюпок на всех не хватило — как бы вам не опоздать на последнюю!



Финал

Игру можно закончить чуть ли не десятком разных способов. Можно оставить все как есть. Можно погибнуть (тогда не будет ничего). Можно предотвратить Первую мировую войну, но не остановить Гитлера — тогда он захватит Англию, и последней новостью для вас станет то, что Черчилля недавно повесили. Можно не допустить Октябрьской революции...



Короче говоря, упражняйтесь — кроите историю в меру своей храбрости и сообразительности!

Конечно, с исторической точки зрения все это до слез наивно. Неужели в 1912 году охранка не знала, кто такой Ленин? Неужели можно всерьез поверить, что Шикльгрубер стал бы Гитлером, не случись Германии потерпеть поражение в Первой мировой войне, или что без Гитлера, но с войной, не было бы Третьего Рейха? Неужели и вправду смерть усатого эрцгерцога — единственное, что вызвало мировую войну?

Нет. Одинокий плешивый



р-революционер (даже в компании с грузинским бандитом) не способен погубить великую страну; недоучившийся художник — залить весь мир кровью; и вряд ли один (даже очень бездарный) шпион мог довести дело до того, чтобы немцы вошли в Англию.

Но ведь это игра! Пусть хоть на минуту наша жизнь окажется в наших же руках. И попыток у нас будет не одна, и даже не две, как у нашего героя, а сколько хочешь — просто постарайтесь понять, что надо сделать, чтобы мир стал счастливым и разумным.

Могу похвастаться — мне это в конце концов удалось: не было в Европе ни войн, ни революций; даже героя на пенсию не "ушли" — сам удалился, 15 апреля 1942 года, с почетом, с орденом на груди и осознанием выполненного долга. В тот день Лондон вовсе не бомбили.

Вот такая замечательная игра.

Жалко только, что "Титаник" утонул... Играя и живя в этом красивом и осязаемом мире, к нему слишком уж привыкаешь, и великолепные анимации, в которых обреченный пароход сначала налетает на айсберг, а потом медленно и страшно гибнет под вопли уже знакомых нам людей, треск раздираемой обшивки и рев заливающей нижние палубы воды, изрядно бьют по нервам. Даже если вам все-таки удалось спастись (и даже если вы сумели при этом выполнить все поставленные задачи), зрелище взрывающегося под напором воды плафона главной лестницы и обрушивающихся на палубу дымовых труб не может не разрывать сердце! Пароход жалко! Людей жалко! Жалко, что все это было на самом деле!

И ничего уже не изменить...

— Наталия Дубровская

Системные требования:
486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), SVGA, звуковая карта, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), Windows 95/3.1/NT 3.51+



Titanic: Adventure Out of Time

★CyberFlix
★GTE Entertainment

95% ГРАФИКА
100% ЗВУК
90% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

Game.EXE НАШ ВЫБОР

99%

ИГРА
Timelapse
предоставлена компанией ElectroTech Multimedia,
тел.: (095) 921-7777

Атлантида forever

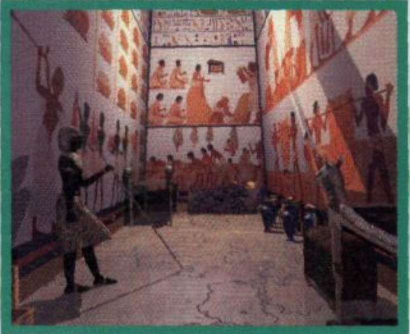
Археолог Александр Николс, много лет изучающий контакты между древними цивилизациями, добравшись до острова Пасхи, узнает от местного шамана о существовании ворот времени, расположенных в одной из пещер острова. Любопытный ученый, конечно, бросается туда и исчезает во "временнОй дыре". Вы, однокашник Александра, получаете от него последнюю весточку: друг просит о помощи...

Что бы вы сказали об игре с таким сюжетом? А если добавить, что вам предстоит с острова Пасхи с помощью таинственной машины времени перенестись в Древний Египет, империю Инков, к индейцам Пуэбло и в конце концов оказаться в легендарной Атлантиде?

*Спорим, что вы уже начали зевать? Так вот, это сюжетная линия новой игры **Timelapse: Ancient Civilizations... The Link to Atlantis** (от недавно почившего в бозе игрового отделения компании GTE Entertainment). Да, согласны, с сюжетами в мире квестов не густо. Но вот исполнение достойно всяческих похвал!*

Timelapse — прежде всего очень яркая и светлая игра, что уже немаловажно в мрачном и сумеречном мире 3D. Голубое небо, солнце и легкий ветерок сопровождают вас во всех ваших скитаниях. Египетские храмы и пирамиды майя услаждают взгляд яркостью красок и дотошными подробностями фресок и рельефов. Головоломки, каждая в духе соответствующей культуры, нарисованы столь тщательно, что их приятно не только решать, но и просто рассматривать. И это при том, что Timelapse, в отличие от Titanic'а, другой игры-именинницы от GTE, сделана в "потребительской" 256-цветной урезанной палитре.

После того как "Титаник" в десятый раз плавно отправился ко дну, безмятежный остров Пасхи показался мне просто райским местечком. Силами 3D художникам здесь наконец-то удалось передать абсолютно реальный природный ландшафт: скалы, покрытые мхом и древними рисунками, скудную растительность, кое-где колышущуюся под ветром, морской прибой, с брызгами разбивающийся о прибрежные камни, взлетающих чаек, бабочек, крабов и, конечно же, синее небо с застывшими облаками. Все это можно обойти и рассмотреть, ходить же по острову придется долго, и каждый новый поворот тропинки откроет вам новый, ну о-о-очень красивый вид.



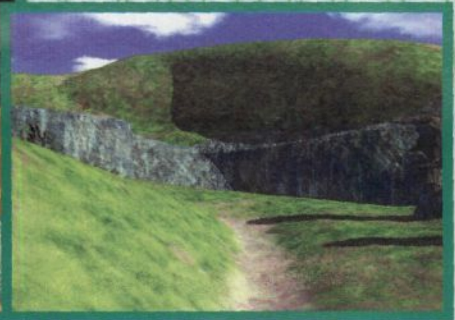
А впереди играющего ждут еще три мира, которые надо истоптать, изучить и понять, чтобы в итоге найти путь к легендарной Атлантиде.

В Древнем Египте вы попадете в настоящий храм-гробницу фараона. Храм в самом деле настоящий, без дураков. С удивительным вкусом и почти с фотографической достоверностью и реалистичностью переданы росписи и рельефы, солнечный свет, льющийся из отверстий в потолке, и целая куча предметов, которые должны сопровождать фараона в потустороннем мире.

Не обошлось и без изрядной доли черного юмора: открываете вы, к примеру, роскошный саркофаг, а в нем полуистлевшая мумия, которую увлеченно грызет жирная крыса. При этом мумия замогильным голосом требует, чтобы вы, простой смертный, перестали нарушать ее царский покой. Вот такие шуточки.

Такие же идеальные "декорации" и не менее уморительные гэги вы найдете в каждом из миров, связанных "временными дырами".





В игре много анимированных вставок. В отличие от привычных полосок, затемняющих изображение, здесь используется другой прием, облегчающий компьютеру работу с видео: падает четкость изображения. Сохраняющаяся при этом яркость картинки и живые цвета все равно радуют глаз, хотя иногда не понятно, что, собственно, нам показывают.

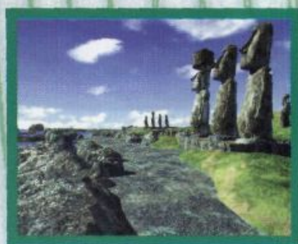
Можно, конечно, часами

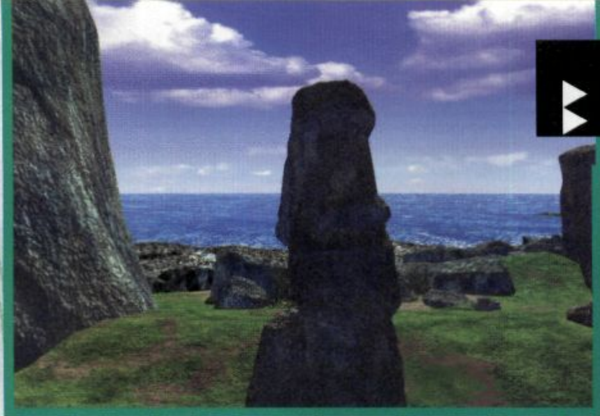


бродить и наслаждаться прелестями древних культур, но нельзя забывать и о главной цели путешествия — спасении Александра Николса и отыскании Атлантиды. На пути к последней вам придется сражаться со свирепыми зверями (впрочем, не такими уж опасными, как это может показаться поначалу) и



решать многочисленные задачи, часто очень и очень сложные. К слову, большинство из них связаны с нахождением определенных соответствий между обнаруженными или увиденными вами предметами. Соответствия эти придется искать, внимательно рассматривая древние статуи, фрески и рельефы. В сущности, основным вашим занятием на протяжении игры станет такая вполне почтенная наука, как дешифровка







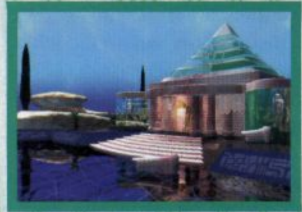


древних писмен — от загадочных рисунков,



оставленных жителями острова Пасхи, до жутко сложного календаря индейцев майя.

Поскольку Timelapse — игра Myst'образная, основная задача играющего — смотреть и изучать, а не набивать карманы всяким барахлом. Вам не удастся разместить в своем инвентаре больше одного предмета за раз. Если вы берете что-то еще, то автоматически бросаете объект, найденный раньше. Поэтому пазлы либо не требуют посторонних предметов вовсе, либо эти предметы лежат где-то поблизости, что, увы, не облегчает решение задач.

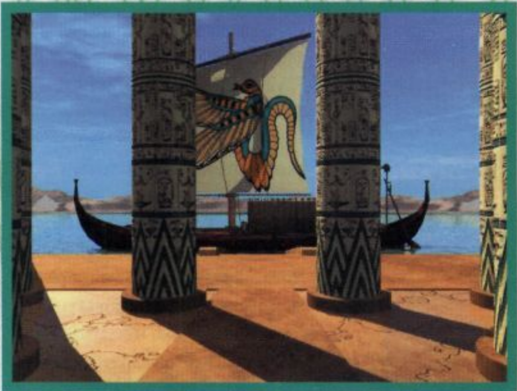


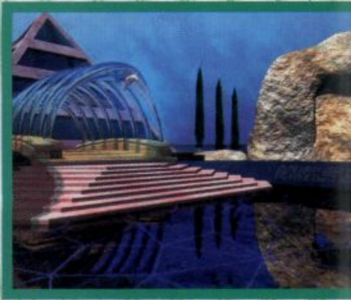


Впрочем, и Timelapse не обошло влияние Lighthouse (если, конечно, это влияние, а не "веление времени"): иногда появляются головоломки, сами по себе вполне допустимые, но лишенные какой-либо связи с логикой игры. Так, в Египте вам придется открывать воротца из бухты, которые регулируются подъемом и опусканием груза. При этом выход загораживает одна хлипкая доска, от которой тянется веревка к хитроумному устройству изрядного размера, состоящему из колодца, желобов, ведер и противовесов и играющему роль контрольной панели. Как робко замечает пропавший ученый в своих записках, "это, должно быть, от воров". Интересно было бы посмотреть на воров, которые, вместо того чтобы перерезать веревку или просто к чертям снести досочку, прилежно черпают корзиной воду из Нила, надеясь опытным путем установить правильное соотношение весов.



Зато в игре очень приятная и ненавязчивая система подсказок. В багаже игрока лежит путевой дневник Александра Николса с фотографиями, рисунками и описаниями встречающихся препятствий. Кроме того, многие предметы, которые вам придется рассматривать по ходу игры, содержат подсказки в аллегорической форме. А чтобы эти советы не забылись, их можно снять фотоаппаратом, также доставшимся от канувшего археолога. Только не переусердствуйте — на пленке, заряженной в фотоаппарат, всего 36 кадров!





Теперь о грустном. GTE Entertainment отнюдь не использовала в игре всех своих возможностей, ограничившись идеальной проработкой только первого мира — острова Пасхи. Это очевидно, поскольку в остальных эпохах среди храмов, пирамид, скал и деревьев очень часто мелькают "незастроенные" унылые куски однообразных холмистых 3D-ландшафтов. Особенно досадно, когда из-за непродуманной системы перемещений вдруг обнаруживаешь себя уткнувшимся носом в каменную или глинистую стенку (неужели авторы таким образом знакомят нас с самыми слабыми местами 3D-технологии, от которых игрока принято держать подальше, прикрывая эти монотонные грязные текстуры если не дополнительными "фенечками", то хотя бы стыдливой туманной дымкой!).

Но все это, конечно, придирки, и, я думаю, они не испортят вам предстоящее удовольствие от игры, а в том, что Timelapse будет для вас истинным наслаждением, возможно, первым после Myst'а, — я не сомневаюсь.

— Ольга Цыкалова

Системные требования: 486DX2/66+, 8 Мбайт RAM (*лучше 16*), 2-*скоростной* CD-ROM (*лучше 4-скоростной*), SVGA, звуковая *карта*, 50 *Мбайт на* HDD, Windows 95/3.1

Timelapse

★ **GTE Entertainment**

92% ГРАФИКА

80% ЗВУК

80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ

84%



Как прекрасен этот мир, или Прощай, Дрю!

...Рисовал, рисовал художник-мультипликатор Дрю Бланк кроликов для невероятно сладенького "Fluffy-Fluffy Bun-Bun Show" (что-то вроде шоу "Заинька моя пушистая") — тысячами, десять лет корпел. И стало Дрю Бланка от этого тошнить. Стал он хронически не успевать, недосыпать и раздражать своего гнусного начальника по имени Шульц — столь же тупого и сокрушительно самоуверенного, как и толпы порожденных по его заказу приторных зайцев, хотя и куда менее сладкоречивого.

*Кончилось все это так, как и должно было кончиться: жизнелюбивые зайцы накинулись на своего создателя и, можно сказать, сожрали его с потрохами. Вымучивая из себя очередную порцию тошнотворных ушастиков, Дрю грохнулся мордой на стол и очнулся уже там — в сияющем мультяшном мире, среди зайчишек и цветочков... Боже, как ему захотелось домой! За стол, в бессонницу и унижения своего родного мира, где продукция его шаловливого карандаша никогда не уходила дальше телеэкрана. Увы, теперь это не так-то просто! В Кьютопию вход — рупь, выход — два! Все это, любезные читатели, — всего-навсего "дема", самое начало игры **ToonStruck**, мультяшно-видюшного квеста от тандема Burst/Virgin.*

Игра заслуживает внимания уже хотя бы потому, что главную роль — безнадежно рухнувшего в свои же надоевшие фантазии аниматора Дрю — сыграл (и от души!) Кристофер Ллойд — несравненный, восхитительный Фестер Адамс (а еще — профессор из "Назад, в будущее")!

Всю игру, два компакт-диска, бедный Дрю-Ллойд будет взаимодействовать с самыми безобразными мультяшными героями — от кроликов с ароматными катышками (вот до чего доходит их "cuteness"! Ведь в хорошем зайце все должно быть прекрасно — и шерсть, и душа, и...) до готовых пожирать даже неодушевленные предметы охранников-аллигаторов и дойной коровы-мазохистки.

Надо признать, что получается у него все это отменно: беседует всерьез, глядя непосредственно на объект, ловко обращается со множеством "рисованных" предметов, попавших ему в руки, строит потрясные, вполне соответствующие стилю ернического мультика рожи... И при всем том, благодаря отличной анимации, великолепно вписывается в пейзажи и интерьеры. Увы, не сказать, что сама



графика в игре так уж хороша — довольно заурядна, порой навязчива (несмотря на то что в игре масса персонажей, и по большей части они сделаны интересно и остроумно), — зато "видео-Дрю" вписан в нее всегда отлично!

Ох, какие тяжкие ждут его, "блестяще вписанного" Дрю, испытания! Судя по всему, несмотря на блестящую работу аниматоров, он чувствует себя здесь весьма неуютно. Ему бы домой, но пока это невозможно — помочь Дрю могут только добрый король Хью (один вмещающий в себя больше сладости, чем все королевства Fluffy-Fluffy Bun-Bun), неизвестно откуда взявшийся дружок Флакс Вайлдли (отталкивающий фиолетовый зайцеобразный субъект — тоже детище аниматора Бланка. Вероятно, он родился в его воспаленном мозгу как отрыжка от всех слепленных им Bun-Bun и, разумеется, так и не попал на экран) и... ну конечно, вы, усердный геймер, — иначе, разве называлось бы это квестом?

Как и следовало ожидать, этот плоский акварельный мир вовсе не так уютен, как на эскизах Дрю, и не так упорядочен, как в мозгу кровожадного мистера Шульца. На данный момент он разорван на три несовместимых, враждующих "подмира": Кьютопию (в определенном смысле — родину Дрю, если бы он сам не был ей родиной), Малволэнд, царство злобного графа Нефариуса, где все ругаются страшными словами и ничего не растет, и безнравственный остров Заниду — оттуда приехал по канатной дороге со слоновьим приводом Флакс.

Нефариус полон коварных замыслов и уже приступил к их осуществлению — созданный им Malevolator (Осквернитель), летательный аппарат со специальной пушкой, которая делает все кругом безобразным и пугающим, носится над Кьютопией, превращая цветущую землю ароматных катышков в выжженную пустыню, полную злобных





дегенератов. Король Хью не отпустит Дрю, пока тот не соберет для него Cutifier (Умилитель) — летающую тарелку, которая делает все сладким до тошноты, как улыбка доброго Хью.

Вот вам и завязка — приступайте!

Первая часть игры — сбор составляющих Cutifier'а — несколько уступает второй по динамизму и логичности загадок, зато вы вволю наобщаетесь с самыми разными персонажами, научитесь их не только понимать, но и обманывать, и сыграете в массу страннейших спортивных игр — например, fish-flash (спускание рыбы в унитаз с последующим извлечением приза), выпрыгивание из кипящего котла и суперборлинг (единственный чемпион в этой области добился успеха, метая шар... как бы это



сформулировать... скажем, за счет сокращения ягодичных мышц).

Спасти Кьютопию — дело святое, и Дрю выкладывается, как может. Двенадцать предметов — не слабо! Чего только стоили экзерсисы с созданием фальшивой невесты для злобной красноглазой белочки, никак не хотевшей делиться орешками!



Пришлось взять чучело кошки, порцию сахарной ваты, и... Короче, не такой уж сладкой стала жизнь в Кьютопии!

Увы, как только король (а под его личиной скрывался очередной ненавистный Fluffy-Fluffy) получил свой Cutifier, он забыл обо всех своих обещаниях (людям принципиальным вообще не свойственно держать слово) и отправился крушить мир, делая его сладким и прекрасным, как Хрюша со Степашкой. Дрю он приказал бросить в тюрьму — чтобы не мешал кьютифаить Землю...

Так печально начинается вторая часть игры — Дрю в тюрьме (уже у Нефариуса — какая разница!), Флакса откьютифаили так, что он стал сладким, как реклама подгузников, и вообще никуда не годится...

Вот теперь, когда надеяться уже не на что, а вера в добрых зайцев окончательно разбита, и начинается по-настоящему крутая игра — напряженная, с массой хитрых, но логичных головоломок, в безобразном мире Малволэнда, куда более злобном и менее отталкивающем, чем сахарная Кьютопия.

Да и герои здесь... того... явно не ароматные! Чего только стоит клоун-садист, ловко надувающий резиновых зайчиков, а потом долго, с наслаждением выкалывающий им глаза и выпускающий кишки посредством огромной булавки с головкой в виде черепа! Бр-р-р! (Впрочем, от такого развлечения и Дрю вряд ли бы отказался! Особенно после недолгого



романа с королем Хью.)

Короче говоря, если скрытые поклонники программы "Спокойной ночи, малыши!" смогут оттянуться на первой части в полный рост, защищая леса и нивы милой Кьютопии, — здесь, в замке ужасного Нефариуса, будет хорошо всем любителям сильных ощущений, циничных шуток и антиэстетичных сцен (так, вам придется познакомиться с кабаном, из носа у которого свисают весьма реалистичные и о-о-очень зеленые сопли, которые он время от времени трогательно пытается втянуть обратно). Скорее всего, если вы обладаете *менее определенными* взглядами на жизнь, нежели Хью или Нефариус, и так же легкомысленны и беспринципны, как наши Дрю и Флакс, вам понравится и то, и другое — ведь весело! И вы успешно пройдете квест до конца, спасете Флакса и покараете обоих королей...

Да, а что Дрю?

Увы, благополучно вернувшись и побеседовав с добрым мистером Шульцем, который так и не захотел пустить Флакса на экран, Дрю взял, да и... ушел в мультик навсегда. Что делать — если мир категорически не принимает твоих условий, пусть он будет абсолютно условен!

Прощай, Дрю!

— Наталия Дубровская

Системные требования: 486DX2/66 (лучше Pentium), 8 Мбайт RAM (лучше 16), 30 Мбайт на HDD, SVGA, 2-скоростной CD-ROM (лучше 4-скоростной), звуковая карта, MS DOS 5.0+

ToonStruck

★ Burst
★ Virgin

80% ГРАФИКА
70% ЗВУК
80% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
85%



Lighthouse: техническая документация

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ LIGHTHOUSE: THE DARK BEING

Храм древних машин

Как подружиться с Лирил

1. Центральная дверь: познакомьтесь с Лирил и угостите ее "мусором" из инвентаря — ракушками, гайками и болтами. Если вы забыли взять ракушки на маяке, можете подобрать их в песке перед лифтом (едва заметное пятнышко). Покажите ей письмо из бутылки. Выслушайте все маловразумительные речи Лирил, пока она не начнет повторяться, и подергайте-понажимайте в комнате все, что можно, несмотря на ее протесты (Лирил все еще вам не доверяет).

Как открыть луковицу

2. Правая дверь. Подойдите к луковице с глазами и на ножках. Позвоните в левые (1), потом в правые (2) колокольчики — она раскроет глаза (здесь и далее см. соответствующие картинки на стр. 94 и 95). Еще раз позвоните в том же порядке: луковица откроется вся. Покрутите две маленькие рукоятки (3, 4), чтобы в "туловище" образовалась вертикальная щель. Очень точно щелкните на небольшом сером рычажке над прорезью (5) — "голова" на тонкой "шее" наклонится в вашу сторону. (На моем 20-дюймовом мониторе рычажок едва виден, а вам, возможно, придется делать это вслепую.) Снова позвоните в колокольчики. Щелкните на штопорообразной штуковине (6) справа от "головы". Из прорези выпадет диск.



3. Левая дверь. Поставьте диск на проигрыватель и насладитесь древней историей людей, создававших машины.

Как подружиться с Лирил (продолжение)

4. Центральная дверь. Постучите в комнату Лирил. Когда она выйдет, приблизьтесь к контрольной панели справа и поверните горизонтальный рычаг. Появится крылатый робот. Подгоните магнит, управляемый контрольной панелью, как можно ближе к нему и щелкайте на вертикальном рычаге, пока робот не окажется достаточно близко к магниту и не приклеится к нему.

Теперь Лирил вам доверяет. Поговорите с ней и смело дергайте за рычаг напротив двери в ее комнату. Вы опуститесь в подвал, в "комнату древних машин".



Здесь надо взять: электронную плату, деталь, из которой торчат три проводка, три предмета из деревянных ящиков (запчасти к телепортеру в Храме) и рисунок со стены. Это чертеж вакуумной пушки, которую изготовили жрецы для борьбы с "темным существом". 7 частей пушки вы, собственно, и ищете в своих скитаниях.

Запомните координаты вулкана: они появляются на контрольной панели, если нажать на кнопки слева и справа от нее.

Вернувшись наверх, отведите рычаг вперед, и вы подниметесь на этаж выше.

Как запустить телепортер в Храме

Включите в сеть крайний левый электрогенератор. Активизируйте контрольную панель, щелкнув на главном рубильнике (1). Поверните большой "свитчик" справа от



Как открыть луковицу



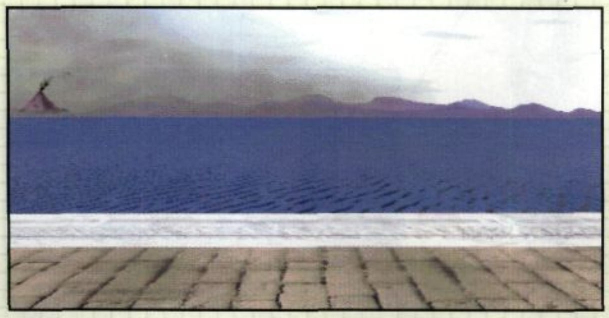






Как запустить телепортер в Храме

Окончание. Начало см. в номере #11-12 журнала "Магазин игрушек" за прошлый год.





рубильника (2). Включите четыре монитора слева от контрольной панели и один справа. У монитора справа находятся ручки настройки: (3) прокручивает возможные места перемещения, (4) конкретизирует их. Выберите маяк и любую комнату в нем (лучше всего кабинет). Закрепите место назначения черной кнопкой на второй ручке (5).

На нижней части контрольной панели опустите вниз левый рычаг (6) (выдвинется платформа), а потом правый (7) (откроется крыша). Нажмите нижнюю левую кнопку (8): зажжется нижний монитор. С помощью четырех ручек по бокам монитора соедините цветные линии в центре кружка. Опустите два рычажка (9) сверху от монитора. Отведите рубильник снизу справа (10) — он вернется в исходное положение. Сохраните игру.

Оттяните вправо большое реле над монитором (11). Как только стрелка на шкале дойдет до красного сектора, снова щелкните на реле. Если стрелка перейдет в красный сектор, машина взорвется. В этом случае вам понадобятся запасные детали, найденные в "комнате древних машин". Их надо вставлять в верхнюю часть контрольной панели, предварительно открыв дверцу (12). Опять щелкните на рубильнике под монитором (10). Осталось только залезть в телепортер.

Как, наконец, открыть шкатулку

Приложите найденный в башне медальон к серому кругу на шкатулке и щелкните на нем. Приложите туда же две красные штучки, которые болтаются у вас в инвентаре с тех самых пор, когда вы впервые покинули маяк. Щелкните на кнопке вверху шкатулки. Откроется головоломка из колец с символами.

На всех кольцах надо поставить одинаковые символы, например, квадраты, потом сделать такой же столбик из треугольников. И так далее по порядку. На каком-то этапе вы услышите характерный щелчок, говорящий о том, что ваши усилия наконец-то стали засчитываться. С этого момента вы должны собрать по очереди все четыре столбика из символов. За это с колец снимут верхнюю и нижнюю крышки. Теперь надо набрать тот ряд символов, который был на полоске бумаги, выползшей из шкатулки в самом начале игры. Скорее всего это: (сверху вниз) круг, треугольник, квадрат, крест. Шкатулка окончательно открылась, и вы можете взять маленькую бутылочку.

Теперь снова в лабораторию! Вам нужно: запустить телепортер, заменить лампу в прожекторе маяка, перезагрузить компьютер и повернуть "свитчик" на контрольной панели.

Башня

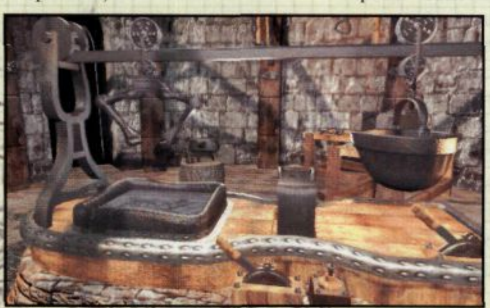
Отныне из башни только один путь — на подводной лодке. О том, как ее запустить, см. предыдущую публикацию.

Место караблекрушения

Когда подводная лодка доставит вас на место караблекрушения, вам придется ее покинуть и двигаться дальше на маленькой лодке, располагавшейся во время движения в "брюхе" большой. Люк в нее находится перед входом в машинное отделение.

Маленькая подводная лодка. Управление

(2) — закрывает люк.
(1) — отсоединяет маленькую лодку от большой.
Реле погружения находится справа. "Свитчик" справа от иллюминаторов активизирует управление механической рукой (5) (на рис. не показаны).
(6) — "руль". Поворачивает лодку.
(7) — "зажигание". Перемещает лодку. Для движения "прямо" щелкните на (7). Для движения направо и налево сначала щелкните справа или слева от шарика на шкале (6), а затем на (7) — для начала движения.
(3) — манипулятор, поворачивающий механическую руку вправо-влево, вверх-вниз.
(4) — выдвижение руки и захват предметов.



Как найти на затонувшем карабле сейф и открыть его

Направления движения: вправо (щелкните справа от шарика (6) и на (7), прямо (щелкните на (7), вправо, вправо, вправо, прямо. Лодка окажется над открытым люком затонувшего корабля. Для спуска снова используйте реле погружения.

В трюме: налево, еще раз налево, и вы увидите крюк на стене. Крюк надо взять. Сначала переместите с помощью манипулятора (3) механическую руку слегка влево и вверх. Затем щелкните на "свитчике" (4), который выдвинет руку и захватит крюк. Дело это не простое. Лучше всего в этом месте настроить монитор на максимальную яркость.

Поднимитесь на палубу и отправляйтесь налево, налево, прямо, налево, налево, прямо. Вы окажетесь у черепа. Теперь надо немного всплыть и переместиться налево. Перед вами — сейф, заваленный обломками досок. Механическая рука может убрать только часть из них. Теперь плывите налево. Ваша задача: засунуть крюк, удерживаемый механической рукой, в отверстие перед вами. Это еще труднее, чем его подцепить. Когда это вам удастся, крюк оттащит второй кусок дерева. Теперь можно той же рукой открыть сейф и достать нужную вам штуковину.

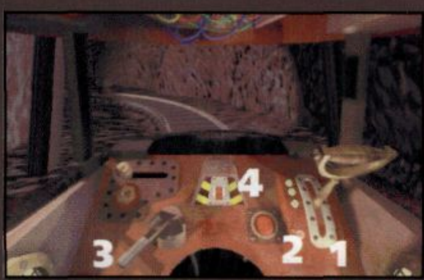
После этого маленькая лодка

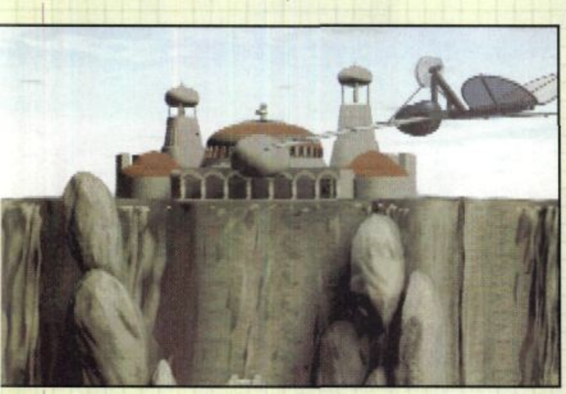


Маленькая подводная лодка. Управление



Управление поездом (подзаголовок "Вулкан")







автоматически вернется к большой, и вам надо будет отправиться к крепости на острове. На навигационном дисплее она обозначена звездочкой в центре карты.

Крепость

Как построить мост так, чтобы чудовище его не разрушило
Единственное, чем можно прельстить чудовище — так это РЫБОЙ: на причале подойдите к спиннингу и щелкните на катушке — рыба ваша.

В крепости идите через мастерскую в комнату с энергетическим генератором. У машины слева от входа щелкните на рычаге: соединятся две шестеренки. У машины в конце комнаты щелкните на лебедке и удерживайте ее рукоятку, пока столб ветряной электростанции поднимается.

В мастерской включите сначала пилу, распиливающую брусья вдоль, и положите в инвентарь парочку распиленных брусьев. Теперь включите поперечную пилу: вам потребуется не менее 8 досок (4 распила). Все эти вещи нужны, чтобы построить мост, соединяющий мастерскую с кузницей.

Вернитесь в комнату с энергогенератором и поднимитесь по лестнице. Пройдите в башню и снова поднимитесь по лестнице на самый верх башни. Повесьте рыбу на крюк в потолке. Это будет приманка для чудовища. Само чудовище уже бродит поблизости. Если открыть одну из дверей в комнате со статуей, то вы его увидите.

Вернитесь в мастерскую и посмотрите в окно. Там Темное Существо как раз дразнит монстра рыбой. Отойдите от окна подальше и снова приблизьтесь. Эту операцию придется повторять до тех пор, пока чудовище не клюнет на приманку и не отправится в башню.

Вы сможете построить мост **только тогда, когда монстр войдет в правую башню**. Это мерзкое животное долго будет вводить вас в заблуждение: сначала оно просто уйдет со двора, потом отправится в левую башню, и только затем — в правую.

Как только чудо-юдо скроется за дверью "правильной" башни, бегите строить мост.

Как окончательно избавиться от монстра
Пройдите через кузницу и поднимитесь по лестнице. На площадке стоит премилая пушечка — почти напротив башни, в которой мерзкое чудовище пытается достать подвешенную вами рыбу. Выньте упор, находящийся с тылу пушки. Она повернется и точно прицелится в монстра, что будет видно через стоящую рядом подзорную трубу. Возьмите порох, ядро и фитиль. Зарядите пушку и запалите фитиль зажигалкой. Проблема решена.

В кузнице. Соберите дрова, уголь, металлические чушки и форму для литья. Дрова и уголь засуньте в печь, металл — в ковш, форму поставьте на стол. Правый рычаг отправляет ковш в печь. Держите его там не меньше двух минут — а то металл не успеет расплавиться. Тем же рычагом ковш возвращается назад. Кнопка левее наклоняет ковш и выливает металл в форму. Рычаг слева переносит форму в воду и возвращает ее на стол. Из охлажденной формы выньте деталь для еще одной механической птички.

Птичка стоит в одной из башен. Надо идти через комнату с генератором, вверх по лестнице, через дверь, за которой раньше бродил монстр, в следующую башню.

Самая ценная здесь вещица — не очередная птичка-самолет, а ключ на столе. Он открывает ящичек в основании статуи в башне, из которой вы пришли. В ящичке, само собой, лежит очередной хитроумный девайс.

Дальше пути любителей поплавать и полетать расходятся. Те, кто не летал на птичке из башни в храм, полетят теперь туда из крепости. Для этого надо заменить сломанную деталь в боку птички на только что выплавленную нами, потянуть за большой рычаг в полу, переставить стрелку на шкале на "+" и покрутить рукоятку. Управление птичкой сложностей не представляет.

Те, кто уже летал в храм, могут смело плыть на подводной лодке к вулкану. Но, если хотите, можно еще раз слетать и вернуться через телепортер. Координаты вулкана — верхняя звездочка на навигационной карте.

Вулкан

(Вулкан показался мне настолько кошмарным местечком, что я даю полное прохождение этого эпизода.)

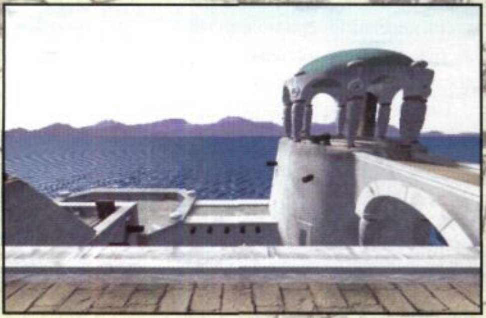
Средство передвижения по подземным туннелям — помесь угольного комбайна с тягачом, которую все почему-то зовут "поездом". Управляется он так: внутри поезда, ближе к "корме", есть подающий энергию распределительный щит, а впереди — контрольная панель (0207). Кнопка 2 запускает двигатель. Если щелкнуть впереди рычага 1, поезд поедет вперед, если сзади — назад, щелчок в центре останавливает поезд. Рычаг 3 переключает стрелки, но нажимать на него надо заранее, задолго до развилки, иначе стрелка не успеет переключиться. Кнопка 4 активизирует буровую установку на носу, а в левом верхнем углу расположено управление крюком, болтающимся посзади поезда.

Сбоку у поезда есть "бардачок" с кучей инструментов и динамитом. Позаимствуйте оттуда кусачки и откройте ворота.

Двигайтесь до упора. Щелкните на появившейся красной кнопке, чтобы осмотреться. Вы находитесь на главном перекрестке. Щелкните на серо-зеленой машине. Когда появится крупный план, кликните на рычаге — поезд поднимется на основные пути. Маленький столбик рядом с машиной служит для поворота состава на 90 градусов. Когда вам это понадобится, щелкните на нем и покрутите рукоятку — поезд повернется.

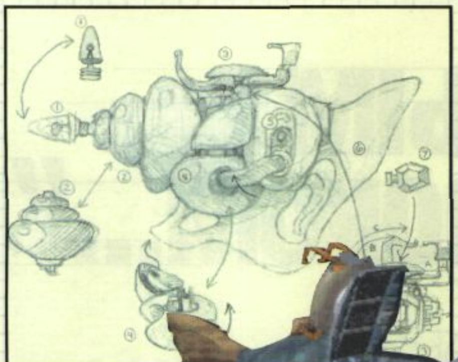
Сначала двигайтесь вперед, пока опять не появится красная кнопка. Вы находитесь в туннеле с тремя путями. Из ящика в центре возьмите металлический прут и вставьте его в пульт переключения стрелок. Закрепите прут гаечным ключом из "бардачка". Вы подали напряжение — теперь стрелки можно переключать.

Вернитесь к главному перекрестку. Откройте компас.









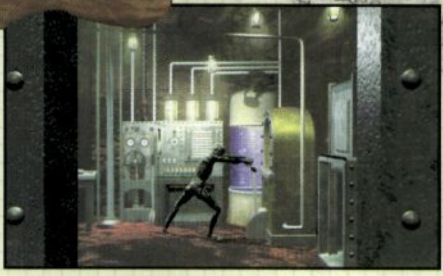


Разверните поезд так, чтобы он был направлен на север. Для этого найдите уже упомянутый маленький столбик и покрутите рукоятку.

Когда увидите развилку, переключите стрелку и направляйтесь влево. Темное Существо завалит рельсы камнями. Возьмите из "бардачка" динамит, положите на камни и подожгите его зажигалкой. Дорога свободна, но кроме запертой двери в лабораторию Темного Существа вы ничего не увидите.

Следующую вылазку с главного перекрестка надо будет провести на восток. Когда поезд пройдет первую развилку, дайте задний ход и переключите стрелку. Вы обнаружите клетку, в которой сидит Аманда. Воткните зонтик в отверстие в воротцах, которые пропускают камни по транспортеру так, чтобы воротца остались в поднятом положении. Залезьте внутрь. В отдалении видны ворота, закрывающие один из железнодорожных путей. Чтобы их открыть, выйдите обратно и щелкните на первом слева рубильнике около двух труб: серебристой и в полосочку. Заберите назад свой зонтик.

Как показывают манометры, серебристая труба не работает. Для освобождения Аманды надо пустить в эту трубу пар. Чтобы попасть в "котельную", вернитесь на главный перекресток и отправляйтесь на север, не переключая никаких стрелок. Когда поезд остановится, пройдите через комнату с трубами к балкону над лавой. Почините дорожку направо: щелкните на опустившейся панели, зацепите панель зонтиком и щелкните на едва заметном крючке в центре верхней части панели, который закрепит ее. Пройдите к контрольной панели и поднимите из лавы "батискаф". Зайдите в него и посредством рычага справа опуститесь вниз. Вы будете проезжать мимо кучи труб, на некоторых из них — маленькие едва заметные стрелочки. Ваша задача — с помощью манипулятора повернуть стрелки так, чтобы сфера внизу открылась. Если из трубок выше стрелок пойдет пар, вы в чем-то ошиблись. Не перепутайте стрелки с кружками! Управление аналогично управлению механической рукой в маленькой подводной лодке. Порядок вращения стрелок (сверху вниз): первая, вторая, четвертая, шестая. Сфера откроется, и вы получите еще один "кусочек" оружия жрецов. По пути наверх верните все стрелки в исходное положение.





В комнате с трубами щелкните на вентиле у серебристой трубы (3-я труба слева) и на вентиле крайней правой трубы. Она открывает двери лаборатории.

Вернитесь к Аманде. С главного перекрестка двигайтесь на восток. Когда поезд минует первую развилку, дайте задний ход и переключите стрелку.

У Аманды: засуньте зонтик в воротца, покрутите вентиль у серебристой трубы и потяните на себя рычаг. Включится магнит. Щелкайте на центральной кнопке до тех пор, пока он не захватит камень с транспортера. Затем толкните рычаг в сторону Аманды два раза. Теперь нажмите кнопку, чтобы камень упал. Девочка свободна. Протиснитесь в воротца, чтобы ее взять.

Теперь отправимся разбираться с Темным Существом.

На главном перекрестке поверните на запад и двигайтесь на... восток, то есть задом наперед. Миновав развязку с тремя путями, остановитесь и дайте задний ход, пока не пройдете пульт переключения стрелок. Теперь отправляйтесь обратно, переведя стрелки. Поезд остановится у поднятого моста. Выгляньте из кабины. В правом углу экрана появится контрольная панель. Опустите крюк, а потом снова его поднимите — он потащит за собой мост.

Сохраните игру и двигайтесь дальше. Вам надо остановиться, как только слева на экране появится красная кнопка.

Здесь поврежден рельс. Извлеките дефектный участок щипцами (они в "бардачке") и замените его рельсом, валяющимся неподалеку.

Теперь придется вернуться назад, на главный перекресток, чтобы развернуться. Поезд должен смотреть на восток. Когда доберетесь до пересечения трех путей, переведите стрелку и езжайте налево, пока не упретесь в стену. Эту стену нужно пробурить (центральная кнопка). Лезьте в дыру и подойдите к столу.

Настало время собрать фазовую вакуумную пушку в соответствии с рисунком. Надо только помнить, что все "крылышки" и "ножки" у частей перед сборкой надо открыть, а после — закрыть, чтобы они зафиксировались на месте. Маленькая бутылочка кладется в углубление, которое надо открыть в верхней части уже собранной пушки.

Чтобы растворить дверь в лабораторию, вернитесь на главный перекресток и направьте поезд на север и затем по правому пути. Вы вернетесь в комнату с трубами. Откройте вентиль у 4-й трубы слева.

Возвратитесь на главный перекресток. Повернитесь на восток, после скрещения трех путей езжайте по левому.

Сохраните игру.

Возьмите молоток, достаньте динамит и приделайте к нему будильник и электронную плату. Получилась бомба с часовым механизмом.

Пройдите через дыру к открытой двери лаборатории. Когда Темное Существо подойдет к большому рычагу перед желтой машиной, стреляйте из пушки. Если вы теперь потянете за рычаг, откроется телепортер.

Щелкните на сундуке под столом. Вскройте его молотом. Возьмите чертежи.

Теперь надо разбудить Крика. На контрольной панели потяните за крайний левый рычаг, опустите второй слева рубильник. Переведите центральный регулятор ко второй позиции. Щелкните на рычаге справа три раза.

Отдайте Крику Аманду и чертежи и идите в телепортер...

Все! Можете смело смотреть "дему" — вы заслужили это счастье!

— Ольга Цыкалова

"Я был отчаянным игроком..."

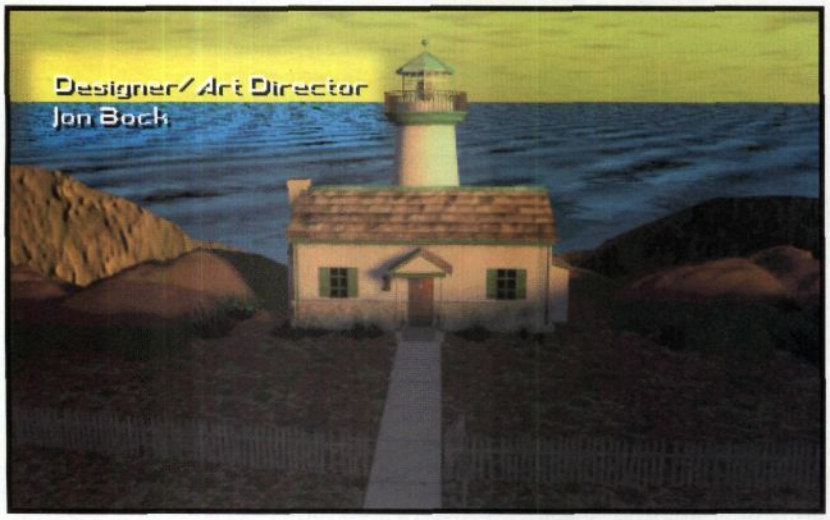


ДЖОН БОК: О РАБОТЕ НАД LIGHTHOUSE, О СЕБЕ И О КОМПЬЮТЕРАХ

Lighthouse: The Dark Being.
Этой прелюбопытнейшей игре мы посвятили целых три номера (два из них — в "прошлой жизни" журнала): сначала была рецензия, затем последовали подсказки (вы только что ознакомились со второй частью публикации). Думается, довольно сложный квест, стержнем которого стала череда "околотехнических" загадок, достоин такого пристального внимания. Но ведь это еще и очень красивая, даже стильная игра, виды которой попросту "ласкают глаз". Вот вам две основные причины (они же — очевидный подтекст) нашего короткого e-mail-разговора с идеологом и ведущим дизайнером "Маяка" **Джоном БОКОМ** (Jon Bock): отчего в игре так много техники (наверняка автор завзятый технарь)? как удалось добиться такой изящной и одновременно насыщенной картинки?..

Game.EXE: Джон, есть ли у вас техническое образование?

Джон Бок: Нет, я получал образование как художник и аниматор.



EXE: В таком случае, можно ли сказать, что в вашем Lighthouse отразилось то, как вы, художник, понимаете взаимоотношения людей и машин в современном мире?

Д.Б.: В параллельном мире, который я попытался создать, люди и механизмы взаимодействуют куда более органично, чем в реальности. Там мрачные времена уже кончились, и человечество строит новые взаимоотношения с природой. Темное Существо из игры символизирует прошлое виртуального людского сообщества— и разрушительные силы в нас самих.

EXE: На творчество каких художников вы опирались, работая над игрой? Или обошлось без влияний?

Д.Б.: Думается, определенное воздействие на меня оказал аниматор Рэй Хэррихаузен (Ray Harryhousen). Кроме того, я довольно долго смотрел на работы художников, способных интегрировать в творчестве архитектуру, технику и природу. И это, в свою очередь, привело меня к Яцеку Йерке (Jacek Yerka). Что еще?.. Да, мне нравятся обложки американского художника Джона Мартина (John Martin)...

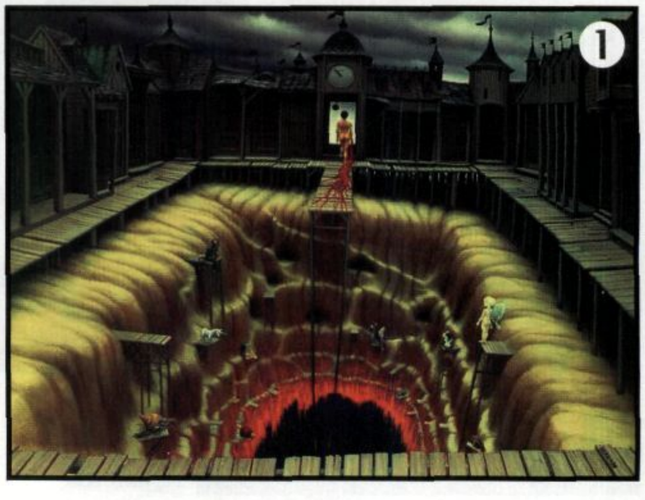
Я большой поклонник научной фантастики и фэнтези. Часто и с удовольствием просматриваю истории в картинках и комиксы; наверное, во мне есть и что-то от иллюстраторов из журнала Heavy Metal — мне по вкусу это издание.

EXE: 3D-технологии отлично передают металлические поверхности, мертвые ландшафты, позволяют изображать машины, и т.д. С живой природой и пейзажами дело обстоит хуже. Насколько вы учитывали эти моменты, разрабатывая сюжет?

Д.Б.: Lighthouse — наша первая попытка создать детально проработанную трехмерную анимацию. Мы решили остановиться всего на шести персонажах, дабы уделить максимум внимания анимационному процессу. Мы знали, что справимся с архитектурой, механизмами и транспортными средствами, а вот героев пришлось создавать методом проб и ошибок. В конце концов мы остановились на мощном аниматоре Alias и для большинства персонажей использовали так называемый "захват движений" (motion capture).

EXE: Темное Существо, на наш взгляд, получилось самым "живым" героем игрушки. Как вам удалось добиться "от него" настолько естественных и точных движений?

Д.Б.: Темное Существо и Чудовище из крепости мы моделировали с помощью Viewpoint и Alias, а потом текстурировали и анимировали своими силами. Особенно тщательно мы прорабатывали лицо Темного Существа. Гладкие движения "списали" с талантливого "кибер-актера" Дональда "Космо" Хомма: заранее создали точный сценарий действий Темного Существа, а



затем "захватывали движения" в студии Biovision в Сан-Франциско — потратили целый день!

EXE: Как вам кажется, кому Lighthouse более всего пришелся (или еще придется) по душе? Какой вы представляли будущую аудиторию, работая над игрой?

Д.Б.: Я считал, в Lighthouse будут играть все, кого интересуют искусство, мультимедиа, анимация и интересные сюжеты. Мечталось, что игра понравится и мужчинам, и женщинам, нам хотелось, чтобы история получилась завлекательной и "интерактивной", и чтобы при этом она базировалась на достаточно серьезной научно-фантастической основе... Сейчас, когда "Маяк" вышел, я четко понимаю, что некоторые пазлы слишком трудны для среднестатистического игрока, поэтому в настоящее время коллектив работает над внесением в игру системы подсказок и изменением некоторых игровых интерфейсов — они должны быть чуть проще. Те, кто уже купил игру, смогут получить исправления с нашей станции в Web.

EXE: Будете ли вы впредь работать над играми данного жанра? Можно ли сказать, что другой сьерровский продукт, Rama, это как бы "облегченный" вариант вашего Lighthouse?

Д.Б.: Все игры, которые мы делаем, так или иначе отличаются друг от друга. Мы всегда стараемся использовать новые технологии, и очень многому научились, работая над Lighthouse, — прежде всего, созданию анимированной 3D-графики. Возможно, у Lighthouse будет продолжение — но придется подождать. Sierra же, без сомнения, будет и дальше выпускать подобные игры — например, в этом году выйдет Shivers 2, — но ситуация в нашей отрасли меняется быстро, так что мы "приговорены" к постоянному опробованию все новых и новых методов. Только так можно остаться на плаву.

Вы говорили о Rama: игра относится к тому же жанру — adventure от первого лица по принципу "укажи и щелкни". В ней использовались похожие технологии, но она основана на уже существующей серии фантастических романов, мы же имели дело с самостоятельно разработанным сюжетом...

Джон Бок о себе

...Впервые я познакомился с компьютерами в шестидесятых — с ними работал мой отец. Это были щелкающие и воющие чудовища. Они занимали целые ангары, их отгораживали стеклянными стенами, и были они такими же далекими и таинственными, как пришельцы с чужих звезд.

Я рос на научной фантастике, фэнтези и произведениях о войне. Первые книги, которые я помню, — Доктор Сьюз, "Затерянный мир" Конан-Дойля, Эдгар Берроуз. Когда я был совсем маленьким, папа читал мне и братьям главы из "Затерянного мира" и "Таинственного острова", а затем рисовал к ним иллюстрации. Отец до сих пор обожает строить всякие модели. Он делал действующие и простые модели еще до того, как появились пластиковые наборы. Он всегда был феноменально точен и внимателен к деталям. Именно он научил меня терпению, умению работать руками и сразу определять качество своего труда...

Я рос, а компьютеры уменьшались в размерах, они уже не занимали целые помещения, а умещались на письменном столе, и в 1977 году один из них появился у нас в доме. Я немного программировал на Фортране (это была эпоха перфокарт), Паскале, а со временем — на эпплловском Бейсике. Компьютеры постепенно вторгались в мою жизнь. У того, на котором я работаю сейчас, цветной монитор диаметром 20 дюймов, и он раздражает меня своим тонким писком.

Мое первое знакомство с компьютерной графикой пришлось на начало 80-х: я писал несложные художественные программки на мамином Apple 2E. Потом интерес к компьютерам спал — я учился в художественном колледже и целиком погрузился в традиционное искусство. Однако ненадолго: страсть вспыхнула с новой силой на последних курсах, в 1987-1989 годах, когда я начал возиться с трехмерной анимацией на IBM PC и графических станциях SGI Iris.

Компьютерная анимация повлияла на мой выбор: я понял, что компьютер поможет мне внести в искусство элементы движения и интерактивности. Именно поэтому в 1989 году я пришел в Sierra On-Line, где занят созданием графики и анимации для компьютерных игр.

Играть же я начал примерно в середине семидесятых. Кажется, это были военные игрушки от Avalon Hill. Позже я и сам стал разрабатывать правила, сценарии и целые игры. С 1978 по 1984 годы я был отчаянным игроком (а попутно и автором!), особенно мне нравились RPG в стиле фэнтези. В работе, которой я занят сейчас, сочетается то, что мне дали многие годы игры, хорошая художественная подготовка и шесть лет пребывания в "Сьерре"...

E-mail-интервью вели **Ольга ЦЫКАЛОВА** и **Наталия ДУБРОВСКАЯ**.



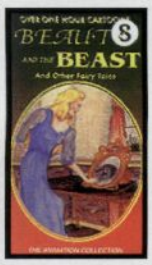












❶ Йерка. "Ячейки" (Lockers). ❷ Йерка. "Снег не пройдет" (No Snow Allowed). ❸ Йерка. "Атака на заре" (Attack at Dawn). ❹ Бок. "Организм". ❺ "...во мне есть и что-то от иллюстраторов из журнала Heavy Metal..." ❻ Хэррихаузен. Нечто к художественному кино (дело было в пятидесятых годах, художник занимался тогда спецэффектами). ❼ Бок. "Святой Георгий". ❽ Хэррихаузен.Нечто к мультфильму.

Приглашение на смех

Солюшен к игре Monty Python and the Quest for the Holy Grail

Какой бы диковинной ни была игрушка ***Monty Python and the Quest for the Holy Grail****, это все равно чистокровный квест, причем с весьма жесткими условиями — а любому квесту надобен — что? — солюшен!*

Естественно, если вы тупо будете следовать нашим советам, ни капельки не резвясь и не экспериментируя, не тыкая мышью куда попало и не пытаясь изобрести что-нибудь исключительно маразматическое, — о кайфе можно забыть. Поэтому ни в коем случае не рекомендуем обращаться к нижеследующему тексту прежде, чем вы окончательно застрянете и полезете от отчаяния на стенку. Ну а если все-таки увязли и полезли — вот вам спасательный круг, рука помощи, палочка-выручалочка, или, если попроще, — заурядные подсказки...

Итак, регистрация — заполняйте, не стесняйтесь! Какую глупость ни напишете — все сойдет! Потом вам помянут только "What is your Quest?", "Favorite colour" и столицу Ассирии (но тут уж, сколько ни вертись, легче не станет. Можете смело отвечать "Maybe").

Зарегистрировались? Теперь, Вашество, приступим к священной миссии: будем собирать всякое барахло и наваливать на несчастного дебила-оруженосца, чья немытая рожа преданно болтается за вашей спиной и исчезает только в случае крайней опасности.

A Sign From God

Вот и первый встречный — Господь Всемогущий собственной перцовой, во чистом поле... на рекламном щите. Хватит дрожать, извиняться и бухаться на колени! Стой спокойно, Артур, и слушай боевое задание: найди Святой Грааль! Зачем и где — черт его знает, но если не найдешь — не король ты, а фигни кусок! Ясно, недоумок?!

...И скрылся Господь в облаках с подобающим случаю грохотом, а у вас впереди долгий-долгий путь по мрачным просторам средневековой Англии, под цокот собственных копыт (парных или не...?)...

Словом, просто щелкните где-нибудь на земле... Птичка! Огонь!!! Откуда, куда и зачем малютка-ласточка тащит кокосовый орех, нам не понять (этого и сам Артур не знает, и даже только что мелькнувший Господь Бог, скорее всего, — тоже), но эта суетливая пичужка будет теперь являться на каждом экране, держа в коготках волосатый тропический плод и предлагая нам прекрасную возможность сделать и без того скудную английскую фауну еще чуточку беднее, а флору (и наш инвентарь) — богаче. Так что — огонь!!! А кокос — в инвентарь, в инвентарь, там места много.



Щелкните на яме, откуда выпорхнула бедная птица. Бах! Теперь — на новой яме... Снова — на новой... И еще разок... Кончились ямы? Отлично! Возвращаемся к первой и щелкаем, пока оттуда (наконец) не появится шлем. Шлем, между прочим, можно взять (это я на случай, если вы уж очень обалдели, вытаскивая из этих окопов аплодирующих младенчиков, дудящих ангелочков, бородатых мужиков, невменяемых монахов и прочую бесполезную чепуху, и уже не в состоянии понять, что можно прихватить, а что — нет).



Из правой нижней ямы надо добыть кучку золотых монет (откуда они должны свалиться, я пока не скажу, — вдруг играть не станете, но слово "кучка" здесь весьма уместно, уж поверьте), а из той, что над ней, — гроздь бананов (к кокосу — до кучи).

Когда возьмете монеты, чаша на рекламном щите посреди поля материализуется и оформится настолько, что ее вполне можно будет отправить в инвентарь (некоторые наивно полагают, что это и есть Holy Grail, и миссия закончена! Недотепистые! Это никакой не Holy Grail, а просто Holly Grail! То есть это, конечно, Holy Grail, но между тем HG энд этим — ничего общего! Если всякое Rolly Polly считать Святым Граалем — лучше и не играть!).

Теперь пощелкайте на щите, сдвигая и раздвигая облачные "занавески". Когда круг замкнется — седлайте, так сказать, и двигайте вперед. В Чумную деревню!

Plague Village

Видите телегу-труповозку на переднем плане? А ее чумазого владельца видите? Щелкните на образине. Пусть побеседует с крестьянином, притащившим отбивающегося... покойничка ("I'm not dead! I feel fine! I'm going for a walk!" — вопит не совсем усопший жмурик. Ха, обманул!). Надеюсь, когда выяснится, что в следующий раз "телега гробовая" собирается сюда только в четверг, ваше сердце не выдержит и, разрываемое жалостью к бедняге, которому придется таскаться со своим скандальным покойником еще чуть ли не неделю, подскажет вам, что надо делать: щелкните на "живом трупе", давая сборщику мертвых телес повод треснуть его по башке и закончить бодягу быстро и ко всеобщему удовольствию.

Готово? Вы дозрели, и можете смело играть в Drop Dead. Нужно укладывать чумные трупы рядами на дно ямы. Ряд закончили — он разложился (с препротивным хрустом, надо заметить), а вам очки набежали. Короче, тетрис как тетрис. Выигрывать не надо (да и невозможно это), главное — понять принцип.

Да, время от времени нерадивый труповоз будет швырять в яму бородатых живчиков, а живчики — вертеться и орать. Вы уж постарайтесь их пристроить получше, а то и первого уровня не пройдете. Учтите, что они обожают поворачиваться плашмя в самых неподходящих местах. Убивалки, увы, не прилагается. Авторы-ротозеи не доглядели.

Возвращаемся в Чумную деревню.

Щелкните на занавесках, потом — на голом мужичонке, который рухнет откуда-то сверху. Птичка! Огонь!!! Кокос!!!

Складируем кокос и снова щелкаем на нудисте — на него прыгнет красивый рыцарь. Берем! Щелкаем опять, хватаем рыцаря... И опять... Короче, пока рыцари не кончатся (их там штук восемь).

Снова глянем на окошко... Не хочу вас огорчать, но нет на этом дурацком витраже никаких "трех обнаженных леди", не говоря уж о "мужчине с нервным расстройством", — это вас так обманули, и не щурьтесь зря!

Теперь принимаемся за дверь над лестницей — щелкайте, вызывая противную толстуху, пока она не саданет орущей кошкой о стену так, что кирпичи посыплются. Кликаем на проломе — деньги!!!

Вновь щелкаем на двери — теперь оттуда выплывет огромная голубая рука с механическим приводом и начнет ловить курсор. Уверяю вас, она его поймает — и не захочет отдавать, превратившись в кулак. Можете попытаться отцепиться от нее, таская по экрану (лучше всего — в левом верхнем углу), а можете просто убежать на соседний экран (если получится), а потом вернуться.

Придется вам заняться и какашкой (она валяется у Артура под ногами). Подкинули, и... нечa кривиться — под ней валяется кучка монет, и их надо схватить, пока пахучая в полете.

Теперь стоит поглядеть на телегу с мертвяками. Поглядеть хорошенько — чтобы колесо отвалилось (надо щелкнуть ближе к оси). Когда колесо укатится, опять хватаем какашку и подкидываем, пока она не шлепнется к нам в инвентарь (какая удача!).

Не поверите, но идти вам надо не вперед, а назад, к рекламному щиту и жутким ямам — там есть кое-что новенькое...

A Sign From God

Открываем и закрываем облачный занавес на щите, пока вновь не появится Господь. На этот раз он ничего не скажет, а нам надо покопаться в его бороде. Оттуда выпадет куча религиозной символики и просто всякой мелочи, но нам нужно только одно — Zoot's Medallion (кто такая Зут, вы еще узнаете). Берем — и возвращаемся в Чумную деревню.

Plague Village

Щелкните на телеге и хватайте с крыши мертвое тело (длинное и зеленое).

Потрогайте торчащую из горы тел ногу, ту, что правее (она должна со скрипом разогнуться), и щелкайте на самой труповозке до тех пор, пока не появится огромная красная пещера (щелчки должны сопровождаться оглушительными взрывами).



Если вы любите прекрасное — щелкните также на свисающей с телеги голове (только учтите, что обратно ее приделать не удастся!). Если цените радости человеческого общения — постучите в дверь домика. В любом случае, прежде чем что-нибудь случится, вас предупредят...

Ну вот, пока здесь делать больше нечего — вперед, в Деревню ведьм.



Witch Village

Рыцарь в шлеме с заслонкой на помосте над толпой — это сэр Бедевер, первый спутник Артура, ба-альшого интеллекта человек. Сейчас он вместе со своими крестьянами пытается разобраться, является ли ведьмой сомнительная дамочка, стоящая перед ним в шутовском наряде и время от времени отпускающая свою голову в свободный полет.

Разобраться же в этой проблеме не так просто, ибо никто не может предложить четкого критерия, по которому ведьму можно было бы отличить от нормальной женщины с дурными наклонностями. Так что щелкайте на чернокнижнице и Бедевере по очереди, чтобы помочь им прийти к консенсусу. Когда все договорятся до того, что ведьма:

а) горит, как и дерево, и, соответственно,

б) должна плавать, что, в свою очередь, позволяет

в) уподобить ее утке, и отсюда —

с) она должна весить столько же, сколько утка,

настанет подходящее время для эксперимента, а вам будет предложено сыграть в весёлую игру Burn the Witch.

Вся штука в том, чтобы щелкать на привязанных к столбам ведьмах, точно повторяя порядок предложенных вспышек. Промахнулись — ведьма обуглилась, а вам заново начинать. Смелее! Здесь выигрывать тоже не надо.

Вернувшись в деревню, щелкните на Бедевере — вот и ласточка с кокосом! Готово?

Теперь заставьте толпу отхлынуть назад (это просто: за вопящим народом видны два окошка — щелкните на левом). Хватайте деньги!

На крыше сидит загадочная птица-феникс, физиономией весьма напоминающая пламенного революционера дедушку Троцкого. Щелкните на ней — пусть полетает. Не стоит расстреливать ее в полете или насаживать на вилы крайнего правдолюбца: дайте ей снести в толпу сначала помидор, потом глаз — короче, пока дело не дойдет до черепа. На его появление толпа отреагирует весьма музыкально. Запомните "мелодию" и повторите ее, щелкая на толпе в нужных местах (снизу в середине, снизу справа, снизу в середине, сверху в середине). У разухабистой ведьмы реакция на этот мотивчик может оказаться, мягко говоря, не совсем адекватной... но выразительной. Впрочем, фигурка у нее премиленькая, и вообще мы ее сами довели!

Ею теперь и займемся: щелкайте на бедной "стриптизерше", пока не появится хохочущая ведьмочка на метле и не заколдует курсор. Придется терпеть, покуда бравый малый с вилами не улучит момент и не продырявит ее. Сделано?

Тогда вперед, к Черному Рыцарю!

Black Knight

Дайте сцепившимся рыцарям разобраться между собой, после чего щелкайте на мосту — дабы вызвать Черного Рыцаря из палатки. Ну-ка, Артур Широкий Меч, покажем ему, где раки зимуют!

Когда Рыцарь явится и начнет хамить, сразитесь с ним на сто-



роне Артура. Придется отрубить нахалу все конечности, иначе он не успокоится. Когда ставший достаточно компактным (а значит, сговорчивым) Черный Рыцарь согласится на ничью, возвращайтесь к мосту и щелкните на том, что от него (Рыцаря) осталось (или на черепе возле шатра, или еще на чем-нибудь — это уж по ситуации!).

Взяли кокос? Теперь поговорите с рогатым черепом: щелкайте на нем, пока он не закончит свой слезливый и невероятно подробный рассказ о том, как именно от него остались рожки да ножки. Наговорившись, щелкайте на канаве, пока не сумеете наполнить ее водой. Есть? Теперь на мосту — чтобы Артур взошел на него.

Видите листочек справа и внизу экрана? Щелк!

Выскочившая из-под земли старушка — та еще штучка, щелкните на ее мигающей ноздре. Видать, мозги у бабули не простые, а золотые — берем, опорожняя ее бедную черепушку.

Теперь настал подходящий момент, чтобы наведаться к Черному Рыцарю в гости: заходите в шатер, хозяин возражать не будет (уже).

Соберите все части от манекена (ох, это вам еще аукнется!), залезьте в сундук и возьмите Святой Протез (он оттуда сам выскочит), потом откройте шкаф — щелкните на болванке для париков и прихватите трико Черного Рыцаря (имеем право — победитель забирает все!).

Закройте створки шкафа и посмотрите, что лежит в его верхнем ящике — там покоится золото, много золота! Закрывайте ящик и переходите к чтению дневника Черного Рыцаря (он валяется на кровати). Просмотрите записи, а потом листайте, пока не наткнетесь на страничку из журнала с портретом развеселой девственницы Зут, хозяйки нашего медальона (не знаю, есть ли в этом необходимость, но в любом случае весело).

Возьмите меч Черного Рыцаря (это уж точно наш законный трофей!) и выползайте наружу.

Пожалуйста — вот вам они, части от манекена, вот он, Святой Протез! Черный Рыцарь опять скачет, как новенький! Сразитесь — теперь на его стороне. Лучше, правда, не выигрывать.

Видите отдельно висящий лист на переднем плане, наверху? Щелкните на нем — он упадет, щелкните еще раз — вернется на веточку, а вы возьмете ключик, который под ним за это время появился.

Теперь можно еще раз заглянуть в Деревню ведьм.

Witch Village

Слева внизу, у помоста, появилась странная бородатая личность — это Иосиф Арамейский, он может позже здорово пригодиться. Надо брать!

Теперь бегом через лагерь Черного Рыцаря и вперед — читать Книгу!

The Book of the Game

Вот она и у вас в руках — чудесная древняя Книга! Наслаждайтесь!



Главное — отныне вы можете по желанию и в любое время смотреть самые забойные фрагменты из фильма (будет там такой список с квадратиками, где-то в середине). Чем больше прошли — тем больше эпизодов вам покажут. Особое внимание обратите на похождения храброго сэра Робина — там музычка отличная.

Но это потом, а сейчас — дело.

Листайте, пока не дойдете до птички с кокосом. Птичку убиваем, кокос забираем и идем дальше — таскать деньги, их на следующей странице — куры не клюют.

Жадничать не рекомендую — очень скоро единственной вашей задачей станет от них избавиться (однако сумма в вашем кошельке должна составлять не меньше 1128 золотых монет). Чтобы убедиться в этом, переверните страницу.

Щелкните на картинке, просмотрите эпизод про Рыцарей-Которые-Говорят-"Ни", и, когда появится надпись Intermission, звоните в Intershrub — Web-станцию, через которую можно заказать живую изгородь, которую так решительно потребовали Рыцари у Артура. Первым делом выбирайте Laurel (жутко дорогое растеньице!), потом щелкните на кнопке Compose Message, составьте сообщение (содержание роли не играет), щелкните еще раз на той же кнопке, чтобы отключить ее. Займемся адресом: найдите в выпадающем списке Knights who say Ni, выберите их в качестве получателей и нажмите "send". Есть?

Щелкните на кнопке "back", потом — на "exit", и смотрите, что из всего этого вышло.

Рыцари Ни, само собой, за это время обнаглели, сменили название и не хотят пропускать Артура и его людей через лес, несмотря на то что получили такую замечательную изгородь. Думаю, Артур и в вашем случае откажется не только переться за следующей изгородью, но и валить "самое могучее дерево в лесу" с помощью селедки, которую ему протягивает рогатый главарь вероломных Рыцарей-Которые-До-Недавнего-Времени-Говорили-"Ни".

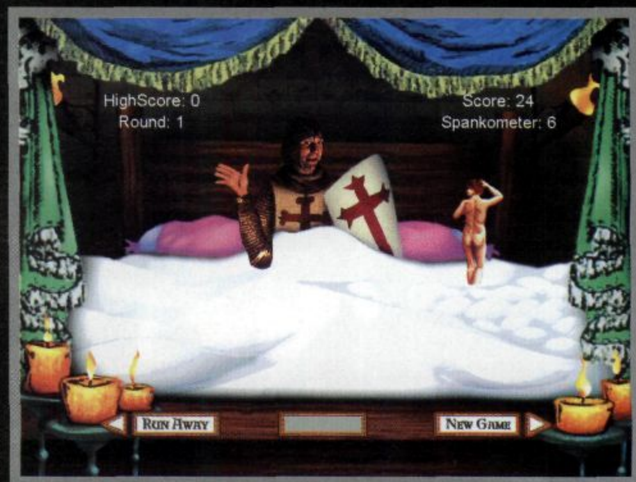
Так что облом! Можно смело отправляться в обход.

Правда, сначала лучше заглянуть на следующую страницу и послушать "старый и новый диалоги" — если у вас, конечно, хватит терпения.

Camelot

Ура! Пришли! Камелот — вместилище Круглого Стола! Щелкнем на замке!

М-мда... Пришли-то пришли, но заходить не будем. Ну его... Там — канкан, а у нас работа... К черту Камелота — Артур прав, уж он-то знает, что говорит!



Полюбовавшись, как зазирательно веселятся рыцари в любимом Камелоте, опять щелкните на замке (все равно здесь щелкать больше не на чем!). Продолжайте, пока не вылетит облачко с прелестными ножками, и расстреляйте его. Задача будет непростой — облачко ловко сматывается, и его никак не поймать на прицел. Лучше всего подстеречь его в каком-нибудь углу и хлопнуть на подлете.

Опять щелкнем на замке и снова откроем огонь — на этот раз по нашей любимой птахе с кокосом.

Будем щелкать на замке до упора — пока от него не оста-

нется одна только главная башня с огрызками стен (все остальное — в инвентарь!), а на экран вдруг не выскочат еще одно облачко и солнышко на ножках, чтобы начать вокруг развалин дикие танцы.

Щелкнем на облачке... Ну, брать деньги, вываливающиеся из разных мест с таким звуком, нам не впервой! Берите-берите, не стесняйтесь!

После таких потрясений неплохо бы отдохнуть, листая старую добрую книгу... тем более, что в ней появилось кое-что полезное.



The Book of the Game

Найдите разворот, посвященный сэру Робину, и возьмите на левой странице указатель "К неминуемой смерти" (в правом верхнем углу).

Возвращайтесь в Камелот.

Camelot

Щелкните на остатках замка, забирая огрызки стен, а потом — на оголенной башне, и продолжайте, пока она не прекратит свои безобразные телодвижения и не отправится к вам в инвентарь.

Тут на экране останется одна только дверь в никуда, а через поле вдруг рванет крестьянин с тачкой. Можете его перехватить и повалять хорошенько, но это ничего не изменит. Когда он уйдет, щелкните на двери — вылетит гробик. Откройте его (он весьма уютен!) и отправляйтесь дальше, к замку Ломбар.

Кстати, если вы не сторонник того, чтобы делать все по порядку, а прéдпочитаете подход творческий и бездумный, — уложите найденное в Чумной деревне мертвое тело в гроб прямо сейчас. Тело с воза — оглоблям легче!

Loimbard

Артур начнет просить у наглых французов, свесившихся со стены, пищи и ночлега, а они его посылать подальше. Помогите им закончить этот приятный диалог, щелкая на указующем персте сбоку, пока, после особенно смачного камушка в Артуров огород, французы не предложат бедным рыцарям сыграть в прелестную игру Catch the Cow.

Пусть название вас не обманывает: коров надо вовсе не ловить, а от них уворачиваться. Поймал рыцарь коровку — нету рыцаря! А вам, напротив, надо помочь ему (и всем его шустрым, но бестолковым друзьям) забежать в воротца в верхнем левом углу двора. Место приземления очередной коровы обозначается мишенью — постарайтесь вовремя развернуть того рыцаря, которому она предназначена. Если щелкнуть на бегущей фигурке, она изменит движение, но учтите: рыцари всегда поворачивают ТОЛЬКО ВЛЕВО.

Удачи! Слава Богу, здесь тоже выигрывать не надо.

Наигравшись, возвращайтесь к замку французов.

Щелкните на Артуре, подстрелите птичку. Опять щелкайте на Артуре — до тех пор, пока сверху не свалится овечий пузырь. Забирайте — он теперь ваш!

Щелкните на руке сбоку, чтобы снова взглянуть на стену и скачущих на ней французов. Возьмите золото, отодвинув второй справа камень во втором сверху ряду в низкой части стены.

Потом — на верхнем кирпиче высокой части стены слева от самого наглого француза. Вот это счастье — вам досталось французское слово "vous", совершенно, впрочем, бесполезное.

Теперь щелкните на молчаливом малом, время от времени высовывающемся справа от заводилы. Ну и дряныю же он в вас швыряется! Расстреливайте всю эту гастрономию, пока он не выкинет самурайский шлем. Не промахнитесь — это будет ваш трофей, честно отбитый у лягушатников.

Пора возвращаться вниз, к нашим рыцарям — щелкните на руке.

Неловко об этом говорить, но давайте выясним, что прячет сэр Бедевер под своим рыцарским одеянием. Ха, небось не думали, что у этого любителя ведьм такие эротичные ножки? Не говоря уж о чулочках? Но-но, не отвлекайтесь! Быстренько расстреляйте все маленькие радости, которые он прятал под юбкой! Кактус, омар, домкрат и прочий бред нас не интересуют: главное, не промахнуться мимо Rolly Polly, еще одного псевдо-Грааля в нашу коллекцию. Взяли? Все, оставьте сэра Бедевера в покое и следуйте дальше, в замок скучающих девственниц — Антракс.

Anthrax

За это время рыцари решили разделиться, чтобы сделать поиски более успешными, — и Антракс достался, разумеется, сэру Галлахаду Целомудренному. Он придет сюда один, и только вы сможете помочь ему пройти через все страшные испытания (правда, когда станет совсем жарко, на помощь прибежит Ланселот, но это еще не скоро).

Для начала щелкните на звезде слева от замка — на небе должно нарисоваться одно из созвездий Зодиака. Щелкайте, меняя созвездия, пока не дойдете до Девы (узнать ее легко).

Теперь устроим иллюминацию: общелкайте замок по контуру, чтобы пустить лампочки поверху и над дверью. Щелкните в середину огоньков над входом — появится мигающая неоновая вывеска. Теперь и зайти не стыдно.



Но замок, похоже, по-прежнему спит. Зажгите свет во всех окошках, щелкая на них по очереди. Отлично!

Стучать в дверь пока рано, хотя над замком и сияет призывно Святой Грааль (сэр Галлахад, во всяком случае, думает, что это именно он, заветный сосуд).

Щелкните сначала на пенечке, который торчит из большой ветки (справа внизу экрана). Есть новая ветка? Сломите цветочки, щелкните на ней самой и возьмите цветную капусту (это, видно, такое специальное капустное дерево).

Щелкните на ветке еще пару раз, чтобы закончить круг, и — ломитесь в дверь, пока не пустят. Пустят обязательно, не бойтесь, еще как пустят!

Первым делом вам придется сыграть в увлекательную игру Spank the Virgin — и на этот раз выиграть.

Задача в том, чтобы отшлепать рукой Галлахада всех девственниц и не трогать попок, обладательницы которых к этой категории уже не принадлежат (отличить просто — "умудренные" зады выглядят голыми и наглыми, а при ударе мучительно краснеют. За неверное попадание с вас будут снимать заработанные на девственницах очки).

Если Галлахад сыграет хорошо, ему предложат пройтись лишний круг (Nude Bonus), охаживая самые развратные зады. При шлепках на попочках будут появляться цифры. Запомните их, а лучше — запишите.

Оставьте девственниц (и недевственниц тоже) в покое и выходите из замка (не бойтесь, это ненадолго).

На улице уже появилась хитрая обманщица Зут — торчит на первом плане. Щелкните на ней и подстрелите Купидона с кокосами (он тащит их в большой сетке). За отсутствием ласточки — сойдет и он!

Собрав кокосы, щелкните на табличке над дверью — это что-то вроде кодового замка. Введите цифры, списанные с попок во время бонусного раунда Spank the Virgin. Если вы сделали это правильно, фонарь над замком замигает, зазвучит — и превратится в Moldy Tail, еще одну граалеподобную чашу. Хватайте.

Теперь щелкайте на большом дереве ближе к краю экрана слева, пока монах-рукодел, вырезающий на его стволе варварские барельефы, не оставит после себя кучку золота.

Ломитесь назад в замок — сэру Галлахаду предстоит еще масса работы!

После того как видеофрагмент закончится, займемся девственницами замка Антракс вплотную. Щелкайте на них в следующем порядке (старайтесь кликать на лицах): верхняя слева, внизу в красном, в белом снизу, в желтом вверху справа, в серо-буро-малиновом вверху слева. Есть контакт? Теперь щелкайте на всех по очереди, пока каждая не сменит костюм четыре раза (не задерживайтесь, дальше будет еще интереснее).



В центре внизу появилась еще одна девственница, замотанная в невероятно помпезные желтые одежды. Проделайте с ней все то, что так хорошо удалось вам с остальными девами, и возьмите (когда до него дойдете) Девичье Белье — ему самое место у вас в инвентаре.

Если хотите и уже не очень злы, отдайте Зут ее медальон. Зут скрывается внизу экрана, надо вызвать ее и приделать медальон ей на шапочку.

Вот теперь — все! Можно оставить гостеприимный замок Антракс и идти вместе с рыцарями к Пещерам Кэрбенног, воевать с Кроликом-Убийцей.

Caves of Caerbannog

Кровавое местечко, готовьтесь!

Внимательно посмотрите, откуда выезжают четыре неизвестных рыцаря и куда они потом скрываются. Щелкните в любом месте, раздастся страшный взрыв — так и надо, повторяйте, пока не грохнет в самой пещере и не появится Тим Заклинатель со своими ужасными пророчествами и крутыми бараньими рогами на голове. Дайте ему выговориться — пусть расскажет, что ждет неосторожных, решившихся приблизиться к пещере Кэрбенног, про страшные зубы и когтистые лапы стремительного и беспощадного Кролика, на три мили вокруг известного под именем Убийцы.

Теперь дайте слово Артуру — щелкните на нем пару раз. Само собой, король Англии не намерен отступать перед каким-то кроликом, убийца он или нет.

Вызовите всех четырех выезжающих рыцарей на экран. Им предстоит сыграть важнейшую роль — отвлечь первую атаку Кролика на себя.

Щелкните на пещере, полюбуйтесь на вышедшее из нее пушистое чудовище... и щелкните на нем!

Ну что, видели, как нам пригодился квартет новых рыцарей?! Если бы не они, в луже крови сейчас валялся бы сам Артур, вместе со всеми товарищами по Столу! К счастью, Кролик удовлетворился тем, что пока отгрызает головы этим неведомым недотепам, а Артур и компания получили возможность обратиться в позорное бегство на соседний экран — и убежали бы навсегда, не вспомни храбрый Ланселот про Святые Антиохийские гранаты.

Рядом с Артуром появится груда Святых гранат, и вы можете смело приступать к расправе над кровожадным ушастым монстром — он как ни в чем не бывало опять греется на солнышке перед заветной пещерой, безмятежно шевеля хвостиком.

Ясно, что проклятого Степашку надо подорвать гранатой, но это не так просто. Загвоздка в том, что Святая граната, согласно инструкции, срабатывает как надо, только если ее бросить на счет "три". В противном случае она взрывает самого метальщика.

Возьмите гранату и тащите ее мышью на Кролика. Отпускать кнопку надо только в тот момент, когда Галлахад поправит Артура: "Three, Sir!". Если бросить гранату под королевское "One, two... FIVE!" — взорветесь сами. Сказано на счет "три" — значит, на счет "три", и нечего придумывать! Учтите, попасть не так-то и легко — может потребоваться несколько попыток!



Готово! Пещера открылась, а из пещеры, само собой, выскочило новое чудище, почище прежнего — стоглазый дракон, огромный, омерзительный и зубастый. Делать нечего — щелкните на нем. Авось, обойдется...

Обошлось? Когда чудище на мультяшной вставке загоняет наших рыцарей до смерти и само придет отдохнуть, щелкните на нем еще раз — и берите Goldy Hail!

Что, не выходит? Не дается вам чаша? Не бойтесь, над вами просто мило шутят (проще говоря — зверски издеваются) и, если вы будете достаточно упорны, обязательно ее вам отдадут! А вы ведь будете — другого выхода все равно нет.

Получив наконец заветную чашу и вернувшись к пещере, щелкните на входе в нее и оприходуйте птичку с кокосом. Не думайте, что ваши ратные подвиги на этом окончены. Через гору сейчас побежит оборванный простолюдин — его надо подстрелить тоже. Ах, Ваше Величество, Ваше Величество! Убить нищего крестьянина за одну (!) золотую монетку! Ах, король Артур, владыка Британии, победитель Саксонов, суверен всей Англии!..

Короче говоря, прибираем монетку в инвентарь и продолжаем свои опасные опыты.

Опять щелкнем на входе в пещеру... Там был, оказывается, еще один кролик — на этот раз деревянный. Несмотря на туповатый и приторможенный вид и колесики вместо лап, эта тварь опаснее предыдущих (первый кролик, как вы помните, тоже имел не слишком интеллектуальный вид). Между прочим, этот длинноухий — детище многомудрого сэра Бедевера, и в фильме играл роль... Троянского коня при взятии замка Ломбар. Весьма бездарно играл, надо отметить.

Щелкните на деревянном кролике и... он вас, конечно, съест — я еще не видела человека, который сумел бы затолкать этого Ломбарского зайца в свой инвентарь с первого раза. Поупражняйтесь — лучше всего щелкнуть один раз, а потом очень быстро перехватить его в полете, до того, как он доберется до первой глотки! Потом будет поздно...

Если вам это все-таки удалось, идем дальше, к Мосту Смерти. Да, можете заодно сразу пристроить Иосифа Арамейского на пьедестале у пещеры (опять же, если не хотите делать все постепенно и в правильном порядке).

Bridge of Death

Боже, какой ответственный момент! Осталось пересечь мост, сделать еще пару пустяков, и, считай, Святой Грааль у нас в кармане.

Сам Господь прислал к нам гонца со специальным сообщением (правда, весьма оскорбительного содержания и за подписью "In Me they trust", но все равно приятно).

Раз уж наш Создатель опять заговорил с нами — значит, настало время платить за мелкие грешки, крохоборство и увиливания, а именно: заполнить до конца регистрационную анкету (если вы этого не сделали сразу), разложить по местам то чужое, что мы прибрали по ходу дела, и выкинуть куда-нибудь то ничейное, что нам тоже не нужно.

Для начала подберем еще одну чужую вещь: за спиной у стерегущего мост старца видны горы — это те самые Необъятные Просторы, которые надо забрать и отнести на место.

Сходим на минутку к Пещерам, чтобы старец успел подготовиться, быстро вернемся и щелкнем на нем: есть кокос — он его прятал... э-э-э... примерно там же, где сэр Бедевер — золотую чашу.

Щелкнем на старце еще раз — настало время ответить на три вопроса и получить право взойти на мост. Если анкета у вас не заполнена, придется сделать это прямо сейчас. В любом случае обязательно запомните, как вы отвечали на вопросы "What is your name?", "What is your Quest?" и "What is your favorite colour?". Неверный ответ — неминуемая и немедленная смерть.

Впрочем, на первом заходе вам ее все равно не миновать: третьим будет вопрос о столице Ассирии, а на него правильно ответить вам все равно не дадут.

Вернувшись к жизни, ответьте на вопросы еще раз — теперь третьим будет вопрос о любимом цвете, и старец (хотя и весьма неохотно) пропустит вас к Мосту Смерти. (Кстати, пока не ушли от дедушки, можете пристроить The Certain Death



Sign — в ямку в левом нижнем углу экрана.)

Наверное, думаете, что все, отстрелялись? Как бы не так! На мосту не хватает кучи планок — пока вы не распихаете, как уже было сказано, все чужое по местам, доски не появятся. За каждый правильно размещенный предмет на мосту будет прибавляться по досочке.

Но и когда мост будет готов, вам не пройти, если вьюк за спиной оруженосца не станет пустым (как и карманы Артура). Так что придется избавляться от всего барахла и денег! Сейчас я расскажу, как это делается.

Отправляйтесь на самый первый экран, к Божественному рекламному щиту — щелкните на Run Away и укажите место на карте.

A Sign From God

Раздвигайте облачные занавески, пока не появится плакат с надписью Huge Tracts o'Land. Думаю, понятно, что сюда надо пристроить стянутые нами у дедушки горы. Поместите их позади папы с сыном — вот вам и планка номер раз!

Вперед — в Чумную деревню!

Plague Village

В красной пещере специально обозначено место для Камелота. Поместите его туда — следующая доска в Мост Смерти!

Мало того, именно здесь и сейчас у вас есть уникальная возможность выбросить все ненужное. Видите бочку, перед которой стоит Артур? Швыряйте в нее все, что швырнется,— оно вам абсолютно ни к чему! Не забудьте про инвентаризованных рыцарей, кирпичи и все наши кокосы (десять птичек и один амурчик! И все в помойку! Вот тебе и The Quest for the Holy Grail!).

Облегчив вьюк верного оруженосца (отчего тот, впрочем, не станет меньше икать и горбиться), Артур может смело отправляться в Деревню ведьм.

Witch Village

Откройте ящик с инвентарем и перемотайте так, чтобы можно было быстро схватить Virgin's Bodice. Щелкайте на ведьме, пока бесстыдница не распахнет свое одеяние, и быстро надевайте на нее Девичье Белье.



Еще одно доброе (будем так считать) дело — новая перекладинка!

Идем дальше, к Черному Рыцарю.

Black Knight

Зайдите в шатер, откройте шкаф и украсьте парикмахерскую болванку рогатым самурайским шлемом. Красиво это или нет, но, во всяком случае, эффектно.

Вылезайте из палатки и ступайте читать Книгу.

The Book of the Game

Откройте разворот сэра Ланселота и пристройте меч на левой странице, ближе к сгибу. Тут, с Ланселотом Храбрым, ему самое место! Сами же отправляйтесь тратить деньги — звонить в Intershrub.

Щелкните на картинке, потом на кнопке Intershrub'a, и отправьте Рыцарям-Которые-Говорят-"Ни" какой-нибудь дряни на все деньги. Пусть радуются! Если ровной суммы не получается — сходите за финансами на соседнюю страницу и доберите еще на кустик, только чтобы вышло без сдачи.

Идем дальше, в Камелот (если вы еще не упокоили чумное тело в гробу с подкладкой).

Camelot

Уложите, как уже было сказано, зеленого покойника в гроб на первом плане — и сразу двигайте вперед, в замок Ломбар.

Loimbard

Французским бездельникам тоже есть что предложить: засуньте им в стену деревянного зайца. В левой высокой секции стены есть специальное углубление — оттащите туда кролика и, не тратя времени на пустую ругань, отправляйтесь дальше — в оплот невинности, замок Антракс. Греховодница Зут потеряла одну очень нужную вещь — надо ее вернуть.

Anthrax

Пошарьте мышью внизу экрана — там, ближе к центру слева, скрывается Зут. Вызовите ее щелчком и прикрепите к ее головному убору Zoot's Medallion. Есть! Осталось совсем немного!

Caves of Caerbannog

Пристройте святого Joseph of Aramathea на постамент. Готово? Дальше, дальше — к заветному мосту!

Bridge of Death

Установите указатель "К неминуемой смерти" в ямку (если еще не установили) — и мост готов!

Смело ступайте на него и переходите на другую сторону.

Просмотрев мультик про то, как Дикий Король Брайан заставлял наших рыцарей петь для услаждения своего дикого слуха, достаньте из инвентаря ключик (последнее, что там осталось, кроме псевдо-граалей) и откройте им сундучок.

Ну... вот и все! Вот и выплыл оттуда Грааль, хотя вы уже перестали на это надеяться. Ура! Ура! You've really Won!!!

Ангелы трубят, Господь одарил вас улыбкой и машет ручкой, кругом торжество и радость, а игра, увы, уже кончилась... Все! По домам, славные рыцари (те из вас, кто дотянул до конца)...

— Наталия Дубровская



Живые трупы

СОЛЮШЕН К ИГРЕ BROKEN SWORD: SHADOW OF THE TEMPLARS

Окончание. Начало см. в номере #11-12 журнала "Магазин игрушек" за прошлый год.

Замок

Эй, что это?! А Джордж еще не верил в призраков!

Конечно, это просто козел на веревке, жующий какую-то гадость, но лучше бы он был фантомом! Они хотя бы не бодаются! Вон он, люк в подземную камеру, справа — но как туда подойти?! Бородатое чудище бегает очень шустро, а веревка у него длинная!

С другой стороны, у стены, лежит какая-то железяка — так козел и к ней не пускает!

Выход тут один: двигаемся к люку, получаем свое и ОЧЕНЬ БЫСТРО кидаемся к железке с другой стороны.

Есть! Прижали веревку к земле —



пусть подергается, рогатый! Спускайся, Джордж!

Камера

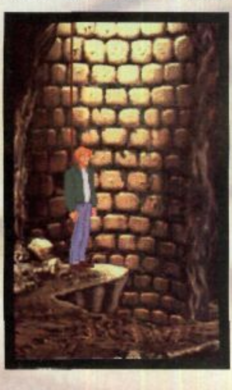
ОК, что тут у нас? Красивая резная дверь... не открывается! Панель с пятью дырочками на стене... пальцы туда совать смысла нет.

Скульптура... Со стены свалилась. Ну-ка, поднимаем... Уронили! Тяжеловата она для одного Джорджа. Поставим на место.

На скульптуре сзади пять шипов — вот они, отпечатались в песке. Наводит на мысли!

А на столе что? Вот это удача — гипс! Берем чуть-чуть, насыпаем на отпечаток в песке... Теперь нужна вода. Где же ее взять? Идем обратно в паб!

Паб



Все те же, только еще дядюшка-философ добавился. Стоят, нудят, что пиво кончилось. Бедного Шона никто уже и не вспоминает!

Наш друг Дойл по-прежнему торчит у стойки... Стоп, что это у него под локтем? Полотенце! Это нам пригодится!

Выбираем момент, когда Дойл очередной раз тянет стакан к губам — и хватаем полотенце со стойки! Теперь идем в подвал — за водой.

Подвал

Подходим к раковине, пускаем воду и хорошенько смачиваем полотенце. Теперь — скорее в замок! (Кстати, не пытайтесь проделать все это заранее, до первого визита в замок — полотенце успеет высохнуть.)

Камера

Выжимаем полотенце на гипс... Подсохло? Берем отпечаток, вставляем шипы в панельку на стене. Готово! Дверь поднялась — посмотрим, что за ней! Гобелен с фигурой висельника и надпись: Монфасон...

Nico's Apartment

Вот Джордж и вернулся в Париж, и ему снова есть чем похвастаться! (Надеюсь, вы догадались выключить воду в подвале у Лири, когда Джордж мочил полотенце. Иначе ему пришлось бы всю ночь ее вычерпывать вместе с хозяином! Никакого сна, да еще комната на двоих с покойником...)

Здесь новостей особых нет... Нас еще ждет музей Крюн.

Musee Crune

Вот он, Андрэ Лабино! Сколько бы Джордж ни ворчал, а парень очень симпатичный. И как осведомлен! Наконец-то мы узнаем все о тамплиерах, о Филиппе Красивом, и о том, что такое Монфасон.



Монфасон — это место, где Инквизиция повесила тысячи тамплиеров. Самая страшная публичная казнь вплоть до времен Революции. Где это? Недалеко, у канала Сен-Мартен... Манускрипт? Нет, так сказать трудно — надо посмотреть.

Ох, не хотелось Джорджу называть адрес Николь! Но дело прежде всего! Рю Жарри, 361, Андрэ, и только попробуй что-нибудь учудить...

Можно навестить Монфасон — а можно и не навещать; пока там делать нечего. Лучше сходим в полицию и узнаем что-нибудь о Марке.

Poste De Police

Здравствуйте, старый знакомец сержант Му! Не очень-то он нам рад, прямо скажем. Полиция, как всегда, не любит дилетантов!

Кто такой Марке, сержант знает отлично: это негодяй по кличке Монмартрский Крот, его как раз только что уложили в больницу Хагенмайера (свои же, наверное).

Отлично, а что нам скажет Россо? Ну, разговорился! Особенно его занимают тамплиеры — прямо весь затрясся! Можно подумать, что он сам тамплиер! Если бы они не исчезли много столетий назад... К тому же он явно знал Пигрэма (хотя и начинает потом что-то темнить о знакомстве через третьи руки). С каждой минутой в эту историю впутывается все больше народу! Кстати, Лабино сказал, что Пигрэм был в Париже в то же время, что и две первые жертвы Кана — в середине июля...

Впрочем, об этом можно подумать и потом. Надо проведать Марке, навестить клинику Хагенмайера.

Hospital

Встрепанный парнишка в холле ничего не знает — он сам здесь на практике. Вот девица за компьютером обо всем осведомлена прекрасно, но ни за что не хочет нас пускать: никаких посетителей к мсье Марке! Если только вы близкий родственник... тогда можно.

Никакое вранье на нее не действует — она хочет доказательств. Пусть Джордж покажет ей карточку Мэрлина (спаси нас еще раз, вражеская визитка!). О чудо! Девица сразу расслабилась: "Мсье Мэрлин, это вы? Мсье Марке о вас столько спрашивал! Он кричал ваше имя в бреду, когда его привезли!"

Ага! Так-то! И где он?

Минуточку... О нет! J-2! Палата сестры Крэндл!

Из краткого описания можно понять, что сестра Крэндл очень красива и отличается граничащей с садизмом любовью к порядку и дисциплине... Посмотрим!

Идти надо по левому коридорчику, а то проплутаем и выйдем обратно.

Ага, вот откуда доносился этот жуткий шум! Некто пристукнутый гоняет по полу здоровенный полотер (вроде тех, которыми пользуются бабушки в метро). Рядом с ним — дверка... В любую дверку лучше залезть, само собой!

Даром, что дурачок — сразу заметил поползновение Джорджа проникнуть в шкафчик за его спиной! Не иначе там что-то интересное!

Хорошо, идем за угол и вытаскиваем штепсель от адской машины из розетки. Теперь быстренько назад... Что там у нас за дверкой? Конечно же, белый халат! Хелло, доктор Стоббарт! Теперь нам не страшна никакая сестра!

По коридору — и налево, в последнюю дверь.

Палата J-2. А вот и сестра Крэндл — хороша! Прямо Наоми Кэмпбелл! Увы, судя по осанке, она и вправду очень любит дисциплину.

Ну, доктор, вот вам прибор для измерения давления, и приступайте к своим обязанностям — пациент на койке номер 2, страдает провалами памяти. Полечим, полечим! Главное, спросим, где Марке. За углом, в отдельной палате — везунчик!

Все, сестра, что теперь? Теперь, доктор, осмотрите пациента на койке номер три — он только после операции.

Зануда! Все ему не так! Бесится, что в отдельную палату положили нашего Марке, а его выкинули. Ладно, готово!

Идем за угол, мимо скульптуры... Вот черт! Этот ипохондрик с койки номер три хочет, чтобы доктор измерил ему давление.

Сейчас... Обернули руку, подкачали, открыли клапан...

Не так, доктор! Что это вы со мной делаете?! — Вот негодяй! Сам бы себе и мерил, раз такой умный!

В любом случае, уйти он нам не даст — будет лезть со своим давлением до упора!

Ладно, пойдем поищем! Авось что-нибудь найдем.

В коридоре ничего нет... Возвращаемся в холл. Здесь бродит наш приятель — практикант Бенуа, и стоит — руки в боки — какой-то мрачный усач. С ним и поговорим. Он хочет посадить нам на шею своего бестолкового племянничка — вон он болтается по вестибюлю.



Джордж пытается было выступать и отказываться, но... Дяденька — сам доктор Хагенмайер, владелец клиники! Тут не поспоришь.

Берем племянника Бенуа и идем назад, к прекрасной Крэндл и ее мерзким пациентам.

Так, надо еще глянуть на пациента со второй койки... А он уже все забыл! И отлично, Джорджу меньше мороки. Теперь отдаем умнице Бенуа тонометр. Если это чучело с койки номер три опять захочет померить свое послеоперационное давление, просто попросим племянничка заняться! Все равно у него практика.

Наконец-то, вот она, палата Марке! У дверей сидит полицейский, охраняет. Интеллекта у него на физиономии написано примерно столько же, сколько и у нашего друга сержанта Му. Можно с ним даже не разговаривать — просто идти в палату.

Вот разукрасили господина Марке — Крота Монмартра! Сестра Крэндл права, он явно умирает. Поговорим...

Ну выложил! Голова пухнет! Какие-то "хашашины", которые хотят его убить, некий меч, который надо "выковать вновь", Великий Магистр — ему надо срочно передать лохмарский камень, какой-то Клаузнер, отправившийся в Сирию... Боже, Марке обнаружил в музее треножник и уже нанял двух уголовников, чтобы они его стащили — это будет сегодня ночью.

Ну вот, опять Джорджа выставляют — пришел солидный усатый врач, поднял шум... Уходим, уходим!

Только Джордж оказался за порогом, как из палаты раздался тревожный писк кардиографа, напугавший Бенуа. Ничего, с пациентом врач — доктор Брейль. Что? Брейль?! Нет такого доктора в клинике!

Дверь заперта! Отойдите, господа, дорогу полиции! Доблестный сержант лихо выхватил пистолет, выстрелом выбил замок... Поздно!.. Окно распахнуто, а на кардиографе — прямая линия: пи... пи... пи...

Nico's Apartment

Такие дела... Кстати, может, Николь знает, кто такие хашашины? Нет, она понятия не имеет! А Джордж уверен, что Марке убил не Кан? Уверен. Псевдодоктор был совсем другим человеком.

Ладно, надо идти общаться с этим... уродом.

Musee Crune

Андрэ Лабино — просто кладезь знаний! В две минуты объяснил, кто такие хашашины. Была в Древней Персии такая секта — секта убийц. Тем, кто хотел в нее вступить, давали обкуриться гашишем, их посещали чудесные видения... а после приходилось платить за эти райские сны. "Рай будет таким, — говорили им, — и ты в него попадешь, если будешь делать то, что тебе скажут". Потом глава секты указывал жертву. Убийцы были готовы на все — лишь бы еще раз попасть в те чудесные сады, куда их однажды перенес гашиш.

Клуб "Аламут"? Странно, Аламут — то самое место, где секта была основана.

Веселым ребятам перебежал дорожку молодой американец Джордж Стоббарт! Увы, назад уже не повернуть.

Андрэ не верит, что гангстеры явятся сегодня за треножником. И слышать не хочет о том, чтобы убрать реликвию из музея. Опять Джорджу придется действовать на свой страх и риск!

Надо что-то придумать, чтобы остаться в музее после закрытия и встретить наших Гвидо с Флэпом (разумеется, это опять они).

В глубине зала стоит древний египетский саркофаг — в принципе, можно в него залезть, только надо отвлечь охранника.

Ближайшее ко входу окно открывается, надо только покрутить рычажок рядом с витриной. Охранник в ярости! Дело в том, что в окно заносит запах гамбургеров из соседней американской закусочной, и его нежный французский нос безумно страдает.

Вот и отлично! Открываем окно, когда он отойдет подальше, и, пока он его затворяет, прячемся в саркофаг!

Все! Музей закрывается, охранник с трудом выставляет трудягу Лабино... Ждем!

Что это за шум?! Вот они, наши старые друзья — уже подлезают к треножнику! Что делать?!

У Гвидо пистолет, так что тихонечко выходим из саркофага — и действуем на уродливый тотемный столб рядом!

Вали его, Джордж, вали!

Готово! Стеклянный ящик на куски, бандиты в ужасе! ...А Джордж получил сорвавшейся со столба деревянной рыбиной по голове и "выключился".

Что это?! С потолка упала веревка, по ней скользнула стройная фигура в костюме пантеры, отшвырнула гангстера — и назад, с бесценным экспонатом в руках!

Прощай, треножник!

Nico's Apartment

Инспектор Россо оказался человеком благородным — отпустил Джорджа, несмотря на всю дикость его объяснений.

Но это все мелочи — треножник-то ушел! Смылся с ним наш хашашин!

Ну почему же хашашин? Он не один, кто умеет наряжаться... Вот он, твой треножник, Джордж!

Ну, Нико!.. Это уж чересчур! А если бы нас убили?! А предупредить нельзя было?

Не занудничай, бэби! Главное,



треножник у нас, все в порядке. Можно примерить к нему камушек... Подходит, ну и что?

Ничего, будем искать дальше!

Зайдем еще раз в музей — Андрэ уже видел манускрипт, может, узнаем что-нибудь новенькое!

Musee Crune

Стеклянный ящик снова на месте — пустой, разумеется.

Андрэ тоже здесь. Ну, что новенького? Был ли он у Николь? Был, был, и он так... так восхищен! Такая прелесть, такая сексуальность!

Гм, это он о манускрипте, не так ли? — А? Естественно, о манускрипте! Да!

И что же? — Ну, не так много интересного. Наш свиточек — так, туристский ширпотреб, для паломничков. История в картинках...

А чей герб носит рыцарь на пергаменте? Андрэ сумел узнать? — Да, конечно. Это испанский герб, он принадлежал знаменитой семье Де Васкончеллос. Уже в пятнадцатом веке о ней все забыли, вряд ли сейчас кто-то остался.

Ну, это мы проверим! Надо бы пока выяснить, что же такое Монфасон.

Monfacon

Милая площадь — пожилой полицейский тихо надирается в свое удовольствие за столиком открытого кафе, туристы пялятся на уличного жонглера... И не поверишь, что всего каких-то семьсот лет назад тут стояли виселицы и жадные вороны клевали измученную тамплиерскую плоть... Впрочем, судя по табличке, именно так все и было. Можно даже зайти в храм — там много интересного, а свиток в руках статуи — на самом деле маленькая подзорная труба... Во всяком случае, от висельного Монфасона здесь тоже ничего не осталось. Если что и есть — наверняка под землей.

Выходим... О наш любимый путь наверх — канализационный люк!

Черт бы побрал этого полицейского! Нечего и думать поднять люк, пока он здесь торчит! Уходить же он явно не намерен — пока здесь торчит жонглер. К последнему и попристаем...

Видела бы Нико, как Джордж пытается жонглировать кучей шариков перед толпой скучающих ротозеев! И как эти шарики по очереди настучали по его глупой голове — шансы Андрэ, несомненно, повысились бы.

Опозорились — можно побеседовать с полицейским.

От жонглера он в восторге, а вот от Джорджа — нет. Если бы Джордж был клоун — его жонглерство выглядело бы забавным, а так... Уи, мсье, сейчас вы смотритесь как жалкий недоумок, что поделаешь! — Значит, будь Джордж клоуном, его эксперименты с шариками выглядели бы забавно? Хм-м, а это мысль!

Еще раз просим у жонглера мячики, красный клоунский нос — на свой! Опять пересчитали мячики макушкой — и публика в восторге! Жонглер, задыхаясь от ярости, ушел, не сказав ни слова, оставив один из шариков в руках Джорджа! Даже не захотел взять его назад...

Полицейский понял, что представление окончено, и удалился, нацепив фуражку.

Где там наша открывалка? Сняли люк — и вниз!



Sewers

Мостик, лодочка с лебедкой... Эй, а что это там, на той стороне? Красивые резные арки с надписями. Рассмотрим.

Вот бы узнать, что за ними! Берем опять "примочку" для люков (сколько раз она Джорджа выручала!) и акку-



ратно простукиваем резные панели. Вау! Первая от моста — полая! За ней — пустое пространство!

Что ж, простите нас, археологи (нам можно, мы с историей на короткой ноге) — тресь! Теперь заглянем внутрь... Какие-то шестеренки, рычаг... Нет, механизм намертво заело, и в дыру не пролезть. Надо бы разворотить тут все получше!

Спускаемся в лодочку, вращаем колесо лебедки, разматывая цепь с крюком. Теперь, Джордж, бери крюк и цепляй его к развороченной панели! Опять вращаем колесо... Есть! Панель так и вылетела!

Проходим внутрь. Вниз идет длинная лестница, и откуда-то льется свет. Нет-нет, только не надо туда ходить! Их там много, и у них пистолеты! Сдохнуть в канализации — не лучший способ завершить начатое!

Сбоку в стене есть проем — лучше подойти и тихо подсмотреть.

Ого! Угодили на собрание!

Вокруг каменного алтаря собрались в кружок мрачноватые личности, и среди них — наш старый друг, нобелевский лауреат из отеля "Убу".

Прокричав пару лозунгов на тему "Будущее принадлежит нам!", компания начинает давать отчет главному деятелю — он стоит справа.

Батюшки, да это же тамплиеры! Ничего себе вымерли 600 лет назад! Они не просто собираются на спевки — еще чуть-чуть, и весь мир будет принадлежать им! Надо только найти Меч Бафомета — а они все ближе к нему.

Бафомет? Но ведь это же идол, в поклонении которому обвиняла тамплиеров Инквизиция! Вот уж правда, нет дыма без огня!

...Теперь наш друг-лауреат получает хороший нагоняй — и все из-за Джорджа! Где треножник? Где камень Пигрэма? Где манускрипт? Где Клаузнер с линзой? Ах, в Сирии потерялся? И нечего все валить на хашашина! Никакой он не хашашин, а просто бандит!

Кто там больше всего на лауреата наезжает? Да это же доктор Брейль, угробивший Марке в больнице! Вот так встреча!



Ух, передохнули, опять приникли к пролому...

Великий магистр быстро раздает последние указания, вся команда садится в лодочку и отплывает по волнам подземной реки.

Теперь можно пойти посмотреть, что там за дела!

Пещера

Так, круг с буквами, алтарь, сверху — луч дневного света... Что это за вмятинки на алтаре? Ставим треножник... Отлично! Теперь — камень из Лохмарна.

Свет разбился в камне на пять направленных лучей, и они выхватили буквы на каменном круге: M-A-R-I-B. Мариб! Еще бы знать, что это такое!

Nico's Apartment

...Да, Нико, теперь надо выяснить, что такое Мариб! — Мариб? Это деревня в Сирии!

Ну и умная же эта Николь!

Marib

Прелестное местечко — для тех, кто любит восточную экзотику. Пыльно, душно, куча дешевых сувениров, парочка жирных американских туристов, мухи на кебабах... Можно сразу побеседовать с мальчиком у сувенирной лавчонки — очень шустрый мальчик, и прекрасно говорит по-английски. Безумно любит мя-



чики, готов удавиться за тот красный жонглерский шарик, что болтается у Джорджа в кармане. Запомним!

Теперь — мимо продавца неаппетитных кебабов, на лестницу в стене... Еще один торговец! У этого — ковры. Ну и хитрая же рожа! И ни слова не понимает! Надо ему показать спички из клуба "Аламут" (мы их украли у Кана из брюк). Какой эффект! Сразу оттянул коврик в сторону — проходи, мол, "Алямут, Алямут!".

Что ж, надо идти, раз приглашают!

Клуб "Аламут"

Вот и клуб "Аламут"! Немой хозяин за стойкой, детинушка рядом... Это — таксист Ултар, он нам еще очень пригодится! Познакомившись, покажите ему фото Кана.

О да, Ултар знает этого человека! Приехал, задавал кучу вопросов — как вы совсем... Об американце по имени Стобби... ну да, Стоббарт, и еще об одном человеке — Клобнер, кажется... Ну да, Ултар и сказал "Клаузнер". Да, Клаузнер здесь был, и Ултар отвез его в своем прекрасном такси на гору Bull's Head.

(Ничего себе! Кан знает, как зовут Джорджа, и тоже идет по следу Клаузнера!)

Может ли Ултар отвезти Джорджа на гору? О да, да, да, мой бесценный друг! Пятьдесят американских баксов, и мы полетим туда, как орлы!

Что? Нет пятидесяти баксов? О какое горе! Сердце Ултара разрывается на части, но тогда они не смогут поехать на эту прекрасную гору в роскошном такси Ултара! Какое горе!

Короче говоря, придется искать пятьдесят долларов — иначе с ним каши не сваришь!

Еще пусть Джордж попытается зайти в туалет. Заперто! Прочти табличку, приятель! Табличка, само собой, написана на чистом арабском, и понять ее... Но Ултар знает, что там написано! Там написано: "Туалет будет закрыт, пока щетка не вернется". Подписано: "Менеджмент".

Что это значит? О, хозяин купил прекрасную новую щетку для мытья унитазов, оставил ее у раковины, вернулся — нет щетки! Пока ее не вернут — туалет закрыт!

Мотаем на ус — и идем на улицу!

Площадь

Все то же, все те же... Продавец кебабов лениво гоняет мух... Стоп! Чем гоняет? Да это же щетка для мытья унитазов!

Надо хватать — но как? Такой жлоб! Попробуйте поговорить, но он — ни слова по-английски, объясниться не удастся.

Идем к нашему приятелю — мальчику Ниджо. Покажем мячик... Пусть Джордж поговорит с ним о продавце кебабов. Оказывается, похититель щеток Арто славен здесь своим мрачным нравом и дурным характером. Ниджо, конечно, поможет, но... Торговля, знаете, он ведь купец! Ну и вообще...

Господи, да чего ты хочешь?

Тут в Ниджо сказывается наконец его арабское происхождение — его отличный английский вдруг делается витиеват и цветист, как речь царя Соломона: "О этот рубиновый источник наслаждений! О это сферическое лекарство от скуки, которого еще не коснулась моя ладонь!" — и так на полчаса! Слышал бы жонглер — ни за что не оставил бы Джорджу мячик!

Прервем этот поток: тебе мяч? — Мяч! Мяч! — Ну и заметано: ты Джорджу щетку, Джордж тебе мяч!

Отлично, сэр! Теперь запомните эту короткую фразу и скажите ее Арто. Он растает и сделает для вас все! — Да? А что это значит? — Так... Комплимент... только скажите — он все сделает!

Ну ладно, пошли... "Иль... акл... Кальб?"

Да, это был очень тонкий комплимент! Арто и правда изменился на глазах! Схватил огромный нож и понесся за Джорджем вскачь!

Ну и Ниджо, ну и помошничек! Эстет сопливый!

Уф, вроде смылись! Идем теперь к маленькому негодяю с разборками.

Ах, сэр, цель оправдывает средства, разве вы не знали? Вот вам ваша щетка! Ниджо честно заработал свой мяч!

Ворчать смысла нет — возвращаемся в клуб "Аламут".

(Вообще-то Джордж сказал, что кебабы у Арто — из собачатины.)

Клуб "Аламут"

Вот ваша щетка, хозяин! О счастье! Вот тебе ключи, путешественник, посети туалет, пока хозяин отмывает оскверненную кебабами щетку.

Открываем ключами дверь... Хозяин прав — это, пожалуй, самое чистое место в Марибе!

Что у нас тут есть? Ничего, туалет как туалет! Можно, правда, оторвать цепочку с бачка (бедный хозяин!).

Короче говоря, пока Джорджу здесь ничего не нужно.

Опять идем на площадь. Надо где-то раздобыть пятьдесят баксов, хоть умри!

Площадь

Ниджо оттягивается вовсю: долбит мячиком в дверь. На прилавке дремлет ободранная местная кошка. Можно ее погладить. Кошка к такому обращению не привыкла — прыгнула, фыркнув, на полку с сувенирами и сидит там, злится.

Теперь нажимаем на звоночек на прилавке... Выскочил какой-то противный дядя (папа Ниджо, наверное), мячик срикошетил, отскочил на полку... Доведенная кошка взвыла и рванула в неизвестном направлении, сбросив с полки дешевенькую гипсовую статуэтку.

Ну и отлично! Статуэтка разбилась, даже Ниджо ее не хочет брать назад — а Джорджу пригодится! Сейчас он покажет маленькому мошеннику класс — загонит этот мусор за пятьдесят баксов! Надо только немного эту ерунду подстарить... Вымажем ее остатками грязного грима с платочка злого клоуна... Готово! Осталось найти потребителя.

Вот и настало время обратиться к американской парочке! Объемистый дядя в зеленых шортах сразу распознал в этом грязном обломке нечто "римское". Не продаст ли Джордж?.. — Еще как продаст! Пятьдесят баксов — и по рукам!

Бежим к Ултару — давно пора догонять Клаузнера!

Клуб "Аламут"

Наконец-то едем! Пятьдесят долларов у Ултара, он ждет нас на площади!

Площадь

Едем, приятель? — О, сколь ужасное событие постигло нас, мой драгоценный друг! В такси (вообще-то это старый армейский грузовик, но не будем придираться!) "накрылся" вентилятор! Нужен ремень! — И когда он будет? — Через день. Или через неделю...

Нет, нам это не подходит! Бежим обратно в клуб!

Клуб "Аламут"

Опять берем ключи (Джордж оставил их на стойке) и идем в туалет.



Грубое полотенце в ящичке на стене — то, что надо! Открываем ящик ключами, берем полотенце... (Бедный, бедный хозяин! Он теперь дверь в туалет кирпичами заложит, не иначе!)

Площадь

Вот тебе ремень для вентилятора, Ултар, и едем наконец!

О, конечно, мой бесценный друг, вперед!

Bull's Head

Неплохой саксаульчик растет на краю скалы! Отломим веточку... Теперь привяжем к ней остаток полотенца из туалета клуба "Аламут"... Якорь! Закрепляем всю систему в расщелине над проломом, и... была не была! Не впервой Джордж рискует сломать свою неугомонную шею!

Так, платформочка... Вон выемка в камне (на стене внизу). Пощупаем, что там... Кольцо! Тянем!

Дверь! Открылась дверь в потайную пещеру! Ну тамплиеры, ну молодцы! Джордж вас опять расколол!

Впрочем, не совсем так, прямо скажем... Только он добрел в пещере до тела несчастного Клаузнера, как раздался шум... Дверь закрылась! Он в западне — и, кажется, догадался, как умер бедный Клаузнер!

Делать нечего — осмотримся. Что там у мертвеца в карманах? Линза! Стой, где стоишь!

Это не Ултар. Совсем не Ултар. Это даже не тамплиер, идущий по следу линзы. Это наш старый знакомый — хашашин Кан-Мэрлин. Он за нами. Руки вверх — и лучше не спорить!

Из пещеры Джордж все-таки вышел — чтобы получить пулю на солнышке, похоже. Ну что ж, поговорим, коли встретились.

Лучше с Каном не спорить. На все соглашайтесь, все подтверждайте — дольше протянете... Когда же романтичный убийца спросит, какую смерть Джордж выбирает — умереть как человек или как собака, — выбирайте человека. Тогда хашашин захочет потрясти Джорджу на прощание его мужественную руку... и потрясет, ох как потрясет — только не забудьте взять электрошок!

Пока он валяется с разинутым ртом — Джордж, прыгай вниз! Не пытайся схватить пистолет с земли или врезать Кану чем-нибудь по голове. Прыгай, авось повезет.

Бах — пробили крышу ултарова грузовичка... Жив! За-во-ди-и-и!

Nico's Apartment

Вот мы и дома... у Николь. Она с каждым разом относится к Джорджу все теплей — приятно, черт возьми, не зря стараемся.

Ну да ладно, передохнули — и в путь! Что там говорил Андрэ о семействе Де Васкончеллос?

В Испанию!

Villa De Vasconcellos

Вот это поместье! Море под боком, роскошный сад, старый дом... Вон еще красивая беседка на самом берегу.

На лужайке перед домом стоит старый садовник и трудолюбиво поливает из шланга — только радуга играет.

Ну и злой же он! Ни за что Джорджа в дом не пустит — сколько ни умоляй, сколько ни ври, сколько ни крадись тихонечко. Графиня не принимает — все!

Обходим дом... Вот отсюда идет его дурацкий шланг — через окошко в задней стене. Оторвать его не удастся... Что у нас в карманах? Ага, тонометр из больницы! Хорошенько перетянем шланг... Есть!

Садовник в ярости. Вода не идет, не назойливый ли посетитель приложил тут руку? В любом случае пусть он и не пытается пробраться в дом, пока старый Лопес чинит шланг! Не то Лопес затравит незваного гостя собаками!

Его согбенная фигура удаляется в дом, а Джордж, само собой, тихонько следует за ним.

Вот он, спиной к нам, возится с кранами. По лестнице идти смысла нет — заметит. Вот еще дверь, рядом с лестницей — посмотрим, что там. Ну и лай! Не врал добрый садовник насчет собак! Их тут хватит на сотню любопытных туристов! Быстренько выходим и... прячемся за латы — они у лестницы. Лопес пошел смотреть, отчего собаки расшумелись ("Ты там, американец! Я знаю! Держись, сейчас я тебе покажу!"). Теперь бегом на лестницу — и в покои последней графини Де Васкончеллос!

Комната графини

Она настроена сурово — почти как Лопес, только не так хамовата. Горячие мольбы Джорджа убедили старушку, что ему, возможно, и вправду есть что сказать... Если нет — хорошо, Лопес, тогда мы скормим его собакам.

Прошу, сеньор Стоббарт, задавайте вопросы.

Есть ли в имении что-нибудь, что относилось бы ко временам тамплиеров? Почти ничего... Разве только эти шахматы... Жаль, комплект не полный — одна фигура пропала много столетий назад... Наверное, дети взяли ее с собой... — Дети? — Все в свое время, сеньор Стоббарт, не надо торопиться.

У шахмат есть странная черта: каждая фигура покоится на основании неправильной формы, причем для каждой эта форма — своя.

Пройдем в усыпальницу (это вовсе не беседка, Джордж, американская ты душа!).

Мавзолей

Неплохо — хотя и страшновато. Предки графини в каменных саркофагах, небольшой алтарь, под потолком — гигантская свеча. Ее не зажигали с четырнадцатого века!

Можете осмотреться, сеньор Стоббарт. Так... Окошко, гробы... Кто лежит в них, графиня? — Пятеро тамплиеров Де Васкончеллос. — Графиня, пять ваших предков были тамплиерами? — Нет. Шесть. Один из них пропал. — Пропал? Как это? — Всему свое время, сеньор Стоббарт, всему свое время...

Алтарь. Снимаем библию с пюпитра... Что это? Клетчатое поле пять на пять... В некоторых стеклянных квадратиках — неровные отверстия... Графиня, где ваши шахматы?

Не думаете ли вы, сеньор Стоббарт, что?.. Не может быть!.. Впрочем... Черт возьми! Столько лет! Лопес! Лопес! Неси сюда шахматы! Живо! Плевать на партию!!! Скорей! Не может быть! Проклятие семьи...

Ну что же, графиня, пока Лопес несет шахматы, расскажите поподробнее — о детях, о шестом тамплиере, о проклятии рода Де Васкончеллос.

Хорошо, слушайте, сеньор Стоббарт. Местный епископ всегда завидовал землям и богатству рода Де Васкончеллос. Он решил воспользоваться папским указом об упразднении ордена, чтобы наложить руку на их имение. Дон Карлос к тому времени уже покинул орден — он был ученым, — и уехал в одно из своих путешествий. Епископ пришел со своими людьми, они убили верного слугу Дона Карлоса и похитили его детей. В суде епископ все отрицал — но ведь он отрицал и то, что его люди убили слугу, который их стерег, а тому были свидетели! Дон Карлос поклялся найти детей хоть на краю света, взял меч, доспехи и уехал. Больше его никто не видел.

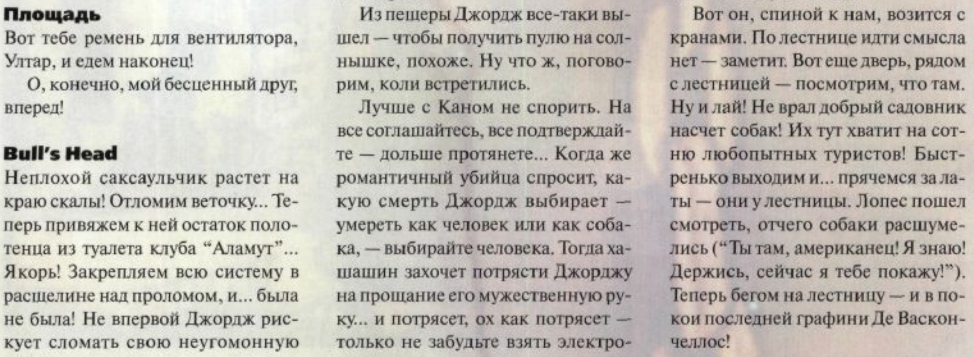
Вот они, шахматы... Подходит! Сеньор Стоббарт, подходит!

Так, нам осталось правильно установить три белых фигуры. Попробуем!

(Прямо скажу, что я их ставила методом подбора. У меня получилось так: епископ, пусто, рыцарь, король.)

Готово! Ниша над отсутствующим гробом отворилась — и появилась чаша для причастия — фамильная драгоценность рода Де Васкончеллос. Ее никто не видел с четырнадцатого века!

Как счастлива графиня! Значит, епископ не украл чашу! Джордж наконец приподнял завесу страшной тайны.



Та самая! Жаль, что ее вряд ли кто теперь увидит... Статуя трехликого Бафомета (ну и мерзость! Можно понять Святую Инквизицию!), рельеф на стене — карта и надпись на латыни. Постараемся запомнить...

Дверь открывается! Наверное, Ултар пришел искать пропавшего пассажира! Ултар, стой! Не входи!



Nico's Apartment

Какие мы молодцы!.. Только Нико вдруг возмутилась: отчего это графиня доверила Джорджу чашу, и почему он готов для нее бегать, искать этого несчастного Дона Карлоса, который лет сто как помер?! — Ну, не сто, а побольше, а графиня Джорд-

жу в бабушки годится... И вообще — он обещал! — Ладно, Джордж, только будь осторожен!

Monfacon

Что новенького в храме? Во-первых,



священник — *он что-то тихонько* драит у скамей. Надо познакомиться! Что он скажет об этой чаше? — О, мсье, это очень старая вещь! На ней что-то выгравировано... Увы, она очень потемнела от времени, не разобрать... Если мсье не возражает, священник мог бы ее немного почистить...

Соглашайтесь! Он отлично с этим справится!

Пока чаша находится в чистке, посмотрим, что еще здесь есть.

Скульптура со свитком. Попробуем-ка приладить к свитку линзу несчастного Клауснера... Вот это да! Вместо сладенького ангелочка сквозь свиток теперь видна ужасная картина: красивый бородач горит на костре, изрыгая проклятия! Это Демоле, нет сомнения! И дата — 1314.

Замысловато, ничего не скажешь! Еще один привет от тамплиеров...

Как там чаша? Отлично, просто отлично, она вся сверкает! — И что *же там за надпись?* — Не надпись, мсье, а рисунок! Пегас, причем рисунок очень знакомый — это герб, изображенный на гробнице в углу.

Ну-ка, посмотрим... Точно, это герб Де Васкончеллос! Джордж сдержал слово — он нашел Дона Карлоса!

Что написано сверху? Ссылки на библию... Запомним!

Хочется поскорее в Испанию, рассказать графине о находке, но надо еще проведать Андрэ в музее — рассказать о пещере под Марибом.

Musee Crune

Андрэ очень заинтересовался описанием трехликой скульптуры — это же Бафомет, идол тамплиеров! — Так, значит, он все-таки существовал?! — Ну, никто в это не верил... до самого последнего времени. — Да? И что же случилось? — Его нашли. — ?! — Да, нашли статую Бафомета, прямо здесь, в Париже! Вот адрес.



Ладно, графиня подождет со своим проклятием — идем на раскопки!

Site De Baphomet

У полосатого барьерчика стоит маляр, курит. Заглянем, что у него там за красочка? Гм-м, *серебрянка! Только трогать* ее маляр не дает. Спускаемся в подвал... Опять охранник! Еще дубоватее прежних!

Это что! — опять закрытый сортир! Поскребемся в дверь — и попросим у охранника ключи (благо, щетка ему не нужна).

Заходим... Ну и грязь! В Сирии *было в сто раз лучше!*

Что тут есть? Толчок, бойлер, раковина, сушилка для рук, на раковине — грязный обмылок... Берем! Зачем? Пригодится!

Нам надо бы как-то получить ключ от двери, ведущей на раскоп, — вот он, на связке, но забрать его! А как насчет подменить? Берем обмылок, вдавливаем в него ключик... Есть форма! Теперь сыплем гипс и смачиваем все это под краном. Просушили... Готово! Только это гипс, за *километр видно!*

Красочки бы нам! У маляра есть, только он не дает. Ну что ж, прекрасная Николь, пора тебе включаться в работу!

Звоним ей по телефону (рядом с полицейским) и просим поболтать с маляром. Отлично, зови его, Джордж! Маляр, само собой, тут же побежал узнать, что за дамочка его вызывает. Пока они любезничают, обмакиваем ключ в ведро с серебрянкой. Есть! Отличный ключик!

Маляр *в подвале вне себя: ну что* за девица, любезничала-любезничала, а потом ка-а-ак пошлет! А ведь сама позвонила! Как же так можно!

Бедняга уходит зализывать раны к своему ведру, а мы опять берем ключи у охранника, идем в туалет... Осталось подменить настоящий ключ на гипсовый — и дело сделано!

Выходим, возвращаем ключи... теперь надо его отсюда как-нибудь убрать. Ну что же, Джордж, снова *пускаем в ход секретное оружие* — звоним Николь!

Пожалуйста, Нико, перезвони сюда через минуту, попроси маляра к телефону!

Выходим на улицу, смотрим, что получится. Вот он, охранник, идет звать маляра на провод! Тот, само собой, ни в какую. Охранник в ярости — он что, мальчик на побегушках? Его зовут, а он кобенится?!

Пока они лаются, Джордж сто раз успеет спуститься в подвал, открыть дверь и пробраться к Бафомету!

Вот он, трехликая образина — они с Джорджем уже знакомы! А что это за мозаика на полу? Совершенно бессмысленный набор кусочков! Ставим чашу... Вот это да! Отражение преломилось в начищенном металле, и возникло изображение древней церкви с башней! Надо запомнить!

Ну, пора в Испанию! Пока, Нико!

Villa De Vasconcellos

Теперь Лопес счастлив видеть Джорджа! Еще бы — незваный гость вернул графиню к жизни! Его обожаемая госпожа смеется, болтает — ей есть, зачем жить! Добро пожаловать, добро пожаловать, сеньор Стоббарт!

В каморке *перед лестницей* снимем зеркало со стены — Лопес не будет возражать!

Расскажем графине обо всем, что узнали — она уже готова нестись в Париж, взглянуть на гробницу шестого тамплиера из рода Де Васкончеллос. А что, если дети все еще здесь, графиня? Ведь епископ и *вправду не брал чашу! Что, если он* не брал и детей? — Какой ужас, синьор Стоббарт! Не думаете ли вы, что... О нет! Тогда понятно, откуда пало на род Де Васкончеллос проклятие!

Ссылки на Библию? Нет, так она сказать не может — нужна книга...

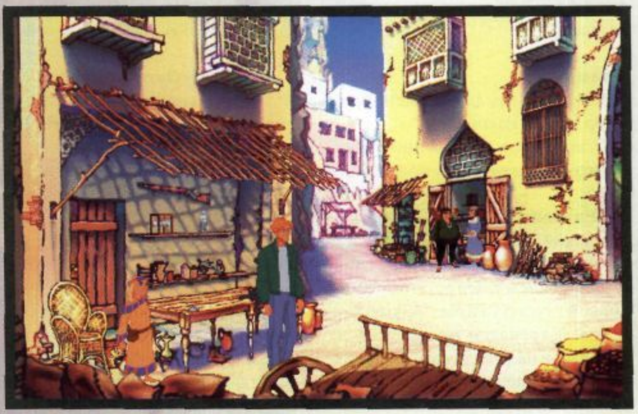
Это не проблема! Идем в часовню...

Мавзолей

Тут все то же... Берем библию — *пусть графиня поищет цитаты.*

На этот раз Джордж здесь один — никто ему не помешает извести свечу четырнадцатого века.

Сначала надо закрыть окно, не то



свечу задует — рядом с алтарем стоит шест, им можно дотянуться до открытой рамы. Надеваем на шест *грязный платок Кана и поджигаем* его о свечку на алтаре. Теперь есть, чем зажечь свечу под потолком!

Как быстро она догорела! ...И в руку Джорджу упал каменный ключ.

Комната графини

Вот библия, графиня! — Отлично, называйте номера стихов, посмотрим... Так, первое: "Укрытие"... Это, наверное, про чашу. Второе: "Глубок колодец". — Колодец? Тут есть колодец? — Надо спросить у Лопеса... — Третье: "Все тайное станет явным". Это понятно. Но последнее! Львы, носороги — ничего не ясно!

Потом разберемся — сейчас надо найти колодец.

Лопес понятия не имеет, где он может быть! Где-то здесь, но его закрыли больше ста лет назад.

Как же его можно найти? — С помощью лозы! Надо сломить Y-образную веточку ореха, и ходить с ней — она затрепещет над водой!

Ореха? А как он выглядит, орех? — Да вот же он, перед вами, синьор!

На этом орехе Джорджу подходящую веточку не найти. Надо обойти дом (следуя за шлангом — здесь Джордж уже был!) и отломить ее от зарослей у стены. А дальше ходить... *и ходить... и ходить... до самых сумерек.* И тут!.. Скорей, Лопес, вода!!! — Си, синьор? Наконец-то! Ну-ка посмотрим...

Увы, это была старая консервная банка! Правда, полная воды — от этого, наверное, лоза и затрепетала!

Черт бы побрал! Ну и швырнул ее Джордж! Она так долго летела!.. А *потом глухо стукнула... потом с плеском упала.*

Колодец! Вот он, колодец, в зарослях, в двух шагах! Вперед!

Колодец

Темно тут, неприятно. И опасно. Львиная морда... Вот о чем говорила цитата! Один клык у льва какой-то битый. Тянем... Отскакивай, отскакивай, Джордж, только быстро! Ведь придавит — и с концами! После всего, что пережито, сгинуть под львиной мордой в колодце — нет, нет и нет!

Камень рухнул, рассыпался на куски — сзади что-то есть, дверь... Только темно, ничего не рассмотреть... Берем зеркало и ловим луч света — вот она, скважина! Вставляем каменный ключ... Вперед! Вот *они, несчастные дети Дона Карлоса* — до сих пор в обнимку...

Комната графини

Пропавшая пешка — теперь комплект полон, графиня... Я нашел ее рядом с детьми. Вам лучше побыть одной — мы с Лопесом будем в саду...

Nico's Apartment

Черт возьми — стоило отлучиться! Мерзкий Андрэ нагло развалился на нашем любимом диванчике — как дома.

Долгую грызню, конечно, затевать не стоило, зато в процессе выяснили массу интересного: ручей и рыцарь на гобелене — намек на битву в Бэннокберне. Тогда беглые тамплиеры очень помогли шотландцам в сражении с англичанами.

Бэннокберн! Последнее звено цепочки! Едем, Николь! А ты, чертов Андрэ, а ты... Короче, у тебя здесь много работы — подожди нас в Париже!

Поезд

Романтично! Вечер, поезд, огоньки... Бабушка напротив книжечку читает... Знаешь, Николь, — Знаю, знаю! Молчи, Джордж!

У Джорджа в кармане валяется *красный клоунский нос! Смотрите,* бабушка — с этого носа началась история, которая привела нас в этот вагон, можете поверить? — "Могу, могу..." — молвила добрая попутчи-

ца неожиданно глухим голосом... И опять стала щебетать, как щебечут все добрые английские старушки.

Ох, стоило посмотреть на нее повнимательнее, Джордж. Что-то она больно горбоносая для скромной шотландской женщины. И очень уж упорно расспрашивает нас о церкви в Бэннокберне. А не собираетесь ли вы туда зайти? Такая прелестная пара — и не станет смотреть на исторические достопримечательности?

Прогуляться, что ли, по вагонам? — Ладно, прогуляйся, Джордж, и поищи вагон-ресторан.

Нет, не простая это бабулька, не простая. И почему она без проездного — даже кондуктор удивился. Кондуктор, впрочем, тоже какой-то неправильный — будто мы его где-то видели.

Прогуляемся сначала налево... Все кругом заперто, только в одном купе едут куда-то пьяные болельщики.

Ой, это что? Да когда ж это кончится, Господи?! Из последнего купе вышел наш старый знакомец Гвидо — покурить. Приехали! Кого это напомнил нам кондуктор? Доктора, Джордж, — того самого, который отправил в последний путь Марке — Крота Монмартра.

Идем назад, стараясь не делать резких движений.

В купе пусто! Будь все проклято, нельзя было оставлять Нико одну!

Обратиться не к кому, только в соседнем купе едут два пьяненьких недотепы. Едут весело — весь пол в блевотине! Один уже дрыхнет без задних ног, зато второй горит желанием помочь — хотя ни с языком, ни с ногами у него особого контакта нет. Делать нечего — лезем в окно. Не висни ты только на ногах, помощничек!

Крыша поезда

Ух, ветер, искры! Мимо пантографа не пройти... Придется отправиться к хвосту поезда. Одна крыша, другая... Лесенка вниз — это багажный вагон. Спускайся, Джордж! Только тихо!





А теперь можно и пошуметь — здесь события в самом разгаре! Наша бабушка-соседка вовсю колотит гориллу Флэпа у открытой двери, а псевдокондуктор-псевдодоктор Эклунд мается с пистолетом в руке: не совсем ясно, куда стрелять в этой свалке. А где?.. Вот она, Нико! Привязана к трубе, прекрасная, как святой Себастьян!

Кан наконец победил, выпихнул Флэпа из вагона, огрев напоследок сумочкой... И тут же полетел в угол, получив от кондуктора пулю.

Следующая явно предназначена Джорджу — так что надо шевелиться! До топора не добежать, можно и не пробовать. Николь тоже пока может постоять, где была — лучше у столба, но живой, чем...

Справа от Джорджа — стоп-кран. Вот за него и надо дергать! Есть! Преступный кондуктор погребен под горой ящиков из стран Общего рынка... У нас есть пара минут!

Хашашин в углу, несмотря на сапожки на каблучках и нелепую позу, выглядит очень трагично. Похоже, он даже рад, что не смог застрелить американца там, на горе в Сирии — теперь только Джордж сможет остановить неотамплиеров на их страшном пути к мировому господству!

Кан вздохнул и умер, а нам еще придется отсюда выбираться.

Эклунд вот-вот очнется, а наша красавица кобенится и никак не хочет, чтобы ее развязали. Делать нечего — Джорджу остается только сделать вид, что он собрался уходить без нее, и бедной девушке придется всю оставшуюся жизнь провести у трубы в багажном вагоне.

Слава Богу, наконец-то она начала голосить: "Развяжи меня, развяжи меня!.."

Развяжем — но сначала... Господи! Так возмущаться из-за какого-то маленького поцелуя! Ладно, объяснимся потом, а сейчас — прочь из вагона!

Церковь

Очередная запертая дверь, на этот раз — каменная. Ее не своротить, а механизм рядом совершенно бесполезен. Да тут еще отвратительный безглазый демон скалит зубы — хороша скульптурка у двери в святой храм!

Усердная Николь сразу нашла себе занятие — стоит и тупо запоминает совершенно нечитабельную надпись на двери. А Джорджу что делать? Похоже, мы в полном тупике, и этот чертов демон у двери!..

Нет, это невозможно — надо эту рожу как-нибудь приукрасить! Что там у нас в кармане? Красный нос покойного Кана — наконец-то есть ему применение! Демон стал куда симпатичнее! Забавный такой... Покопаемся в мусоре у входа. Глиняная курительная трубка! И ее приспособим! С трубкой в зубах демон смотрится просто милашкой.

Тут Николь подняла шум: мол, нечего издеваться над неведомыми силами, и вообще, Джордж Стоббарт, веди себя прилично! — Да кто издевается?! Джордж просто подумал: а вдруг в пасти механизм какой-нибудь?

Что там еще в мусоре? Монета. Ее девать точно некуда. А это что? Старая шестеренка на оси. Ну вот — теперь у нашего крошки есть глазик! Пока один.

Неужели все? Нет, вот еще колпачок от биковской ручки (как он только сюда попал?). Его можно сунуть в пасть нашему чудищу. Колпачок пропал бесследно...

Все, мусорную кучу мы исчерпали, а делать по-прежнему нечего. Пойдем ломать лебедку! Колесо только вертится со скрипом, а вот ручка отвалилась быстро. Ну и хорошо, теперь можно взять шестеренку, к которой она крепилась.

Шестеренку приспособить дело нетрудное — стал чудик совсем зрячим. Рукоятке тоже найдется применение — в пасть ее, вместо трубки. Покрутили... Как всегда, всякое действие оказалось лучше всякого бездействия: пока Николь шевелила мозгами, Джордж валял дурака, и само собой, дверь открыл именно он! (Хотя думал совершенно о другом, точнее, просто ни о чем не думал.) Демон повертел глазами — и готово!

Что здесь, по дороге к тамплиерам? Старый пороховой склад — остроумно было освещать это подземелье факелами! С другой стороны, пороху этому уже Бог знает сколько лет, и он больше похож на минеральные удобрения. Двигаем по коридору, стараясь не шуметь...

Опять мы попали на закрытое собрание! И какое! Тамплиеры все-таки дорвались до своего любимого меча, и вот-вот все будет кончено. Сколько знакомых! Вспомнили, что они монахи — оделись в сутаны, встали в кружок и распевают. Ого, а это кто? Инспектор Россо, и вы здесь, кто бы мог подумать!

...Эклунд тоже здесь, прямо за спиной у Джорджа и Николь, с большим пистолетом в руках. Теперь, пожалуй, не уйти — зато хоть досмотрим до конца это варварское таинство.

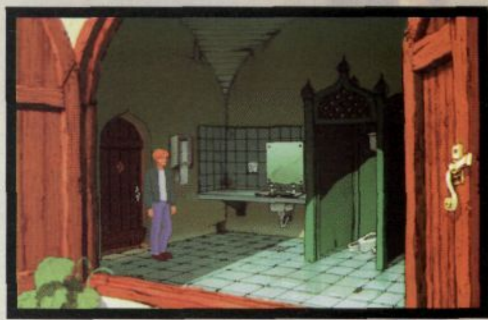
Вот он меч, вот он гигантский трехликий идол, а вот и Великий Магистр — встал между двух горящих синим светом столбов и получает заряд — прямо Горец.

Церемония окончена, и теперь у братии есть время заняться Джорджем.

Как ни уговаривал его Великий Магистр вступить в ряды ордена, Джордж все равно не согласился — он очень принципиальный, хотя и любопытный.

Нет? Так убей их, Эклунд!

Тут склонная к созерцательности Николь вдруг прочухалась и как даст туфелькой по пистолету! А вот Джордж сплоховал. Эклунд одним махом сшиб его с ног и давай душить на самом краю скалы, нависающей над святилищем Бафомета.



Кто помогает честным гражданам, когда им приходится совсем туго? Правильно, полиция. Свистнул нож, и Эклунд рухнул, отпустив Джорджа. "Я просто хотел, чтобы все было правильно! Чтобы все было правильно!" Увы, прозревший Россо так и не успел договорить — под сутаной Великого Магистра тоже был пистолет... Прощай, инспектор!

Бежим! Бежим!!!

Куда бежим? У входа стоит хорек Гвидо и поигрывает бритвой. Сзади наседают... Остается схватить со стены факел и швырнуть его в кучу пороха. Гвидо сразу струхнул, но за спиной уже вырос Великий Магистр — уж он-то знает, что валявшийся триста лет в сыром подземелье порох вряд ли взорвется.

Джорджу осталось только развести руками — точно конец!

Нет, просто теперь настала очередь Николь поискать в рукаве — есть козырь! Сумочка, с которой Кан изображал уютную старушку в купе, а в сумочке — пластиковая взрывчатка. Смотрите, повелители мира — она швырнула ее в тлеющий порох!

Даже наэлектризованный Великий Магистр понял, что это уже не шутки, и остолбенел, как Бафомет. Гвидо бросился тушить огонь... А Джордж с Нико просто выбежали на улицу. И страшный взрыв, стерший с лица земли старую церковь, только слегка зацепил их своей волной...



Вот и все. Нет больше Бафомета. Нет меча тамплиеров. Да и сами тамплиеры исчезли — на этот раз навсегда.

Теперь перед Джорджем и Николь стоит задача посложнее — не поссориться в первый же день совместной жизни...

— Наталия Дубровская

GAME.EXE НАШ ВЫБОР GAME.EXE

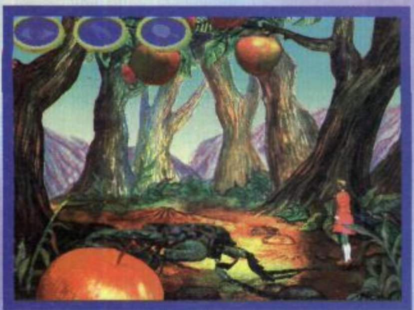
Великаны и малыши

*Компания "Амбер", не так давно порадовавшая малышей игрушкой-раскраской-обучалкой "Красная Шапочка", в январе выпустила второй диск из серии "Мир сказок" — **"Гулливер в Стране великанов"**.*



И вновь игрушка предназначена для самых маленьких и организована примерно так же, как и "Красная Шапочка": ребятня найдет на CD очень красивый мультик (причем текст, который читает диктор, сопровождается четкими, крупными субтитрами), "обучалку" (где Гулливер будет делиться с маленькими игроками-зрителями познаниями в своем родном английском) и раскраску — славные контурные картинки, которые можно хоть до скончания века раскрашивать, "макая" курсор в предложенную палитру.





Кроме того, на этот раз на диске нашлось место небольшой, но премилой аркадной игрушке-"фехтовалке" (Гулливер vs. кузнечик, осы, злобный карлик) и симпатичному детскому квесту: аркада, как утверждает издатель, предназначена для мальчиков, квест — для девочек. (Отношение к мальчикам, как к существам более драчливым, в общем, довольно распространено, но с каких пор девчонки стали славиться своими интеллектуальными способностями — вот это интересно! В книжечке, прилагаемой к диску, так и написано: "В ней [игре-квесте] вам придется проявить сообразительность для достижения цели. Нам кажется, что эта игра будет наиболее интересна для девочек"... Мелочь, а приятно!)

Чтобы испытать себя в "мужском" варианте игры, нужно щелкнуть на изображении Гулливера на вводной картинке — он отвесит любезный поклон и взмахнет шпагой. Чтобы проявить "свойственную девочкам сообразительность", кликните на принцессе — она сделает книксен и начнет томно обмахиваться веером. Словом, скрупулезные авторы верны себе, и все опять именно так, как любят дети: обстоятельно и всерьез.

Мультик непосредственно иллюстрирует текст, в котором размеренно повествуется о "событиях ужасных и фантастичных" — как и положено в доброй старой сказке. Суровые испытания, из которых герой (с помощью усердного игрока, конечно) с честью выходит — и всякое достижение немедленно отмечается скупой похвалой старого Гулливера, снисходительно наблюдающего, как храбрые мальчишки и мудрые девчонки повторяют его давние подвиги.



Игры точно рассчитаны на возраст предполагаемого потребителя: не сложно, но и не обидно-примитивно, как часто бывает. В распоряжении Гулливера-фехтовальщика — целая куча разных ударов (включая удар ногой) и пара блоков, враги у него достаточно страшные и противные: гигантский кузнечик, исполинские осы, мерзкий королевский карлик, пытающийся схватить Гулливера огромной рукой (забавная схватка с этой гигантской пятерней — пожалуй, самое симпатичное место аркады).

Гулливеру-квестеру придется подбирать разные полезные предметы и обманывать омерзительных чудовищ, населяющих Страну великанов. Когда огромная жужелица не даст ему пройти через сад, ловкий Гулливер должен подобрать камень и сбить с ветки яблоко (жужелица-вегетерианка, конечно, предпочтет яблоко слишком мелкому и живому путешественнику). Муравья размером с бегемота придется немного постращать факелом — квест как квест, только крошечный, чтобы малыши могли с ним справиться и поучиться некоторым законам нашего большого компьютерного мира.



"Гулливер..." выполнен в стиле ожившей книжной иллюстрации: яркая, умелая, но лаконичная графика, на каждом экране разворачивается один маленький, законченный сюжет, игровые эпизоды, иллюстрируя повествование, между собой почти не связаны. Как и "Красная Шапочка", игра представляет собой нечто среднее между "живой книгой" и диафильмом, сохраняя атмосферу старой, знакомой сказки, но при этом давая возможность проникнуть в нее и самому довести события до счастливого конца.

Великаны, к которым попал несчастный Гулливер, отнеслись к нему со вниманием: обеспечили всем необходимым так, чтобы это соответствовало размеру мелкого путешественника-неудачника. У него были одежда, мебель, столовые приборы и даже маленькая лодочка для морских прогулок (по ванне).

Родители! У вас есть блестящий шанс (поблагодарите за него московское издательство "Амбер") немножко помочь всем малолетним Гулливерам, обитающим среди вас, мрачных и часто невнимательных великанов: дать им компьютерную игрушку точно по размеру — и пусть они почувствуют себя большими и сильными, не надрываясь и не чувствуя к себе обидного снисхождения. Вы воспользуетесь этим шансом?..

— Наталия Дубровская

SimulEyes VR

Евгений КРИВОШЕЕВ, Павел ЗАВЬЯЛОВ, Александр ШАМУИЛОВ (тестирование, текст), Сергей ЦУЛИМОВ (фото)

Бесспорный факт: всем очень хочется любоваться на объемное изображение именно как на объемное, а не как на его проекцию. Пусть даже очень хорошую. С устройствами вроде легендарного VR-шлема VFX-1 мы разобрались еще в позапрошлом году, теперь же нас беспокоят так называемые "трехмерные очки"...

Сначала — небольшой ликбез. SimulEyes VR, *как и все прочие устройства подобного рода*, не требует плат расширения и драйверов и, вообще говоря, работает с любыми видеокартами и мониторами. Его не надо подстраивать под особенности зрения конкретного пользователя и можно надевать поверх обычных очков.

Главная задача 3D-очков, создающих иллюзию трехмерного изображения, — "показать" правому глазу одно, а левому — нечто другое. Одна из основных деталей VR-очков, которая отвечает за это "очковтирательство", — жидкокристаллические дисплейчики (LCD), умеющие всего-навсего быть черными или прозрачными. Другой элемент устройства — декодер, небольшой переходник "выход видеокарты — монитор", к которому очки и подсоединяются. Переходник (абсолютно прозрачный для монитора) по сигналам синхронизации отделяет четные кадры от нечетных и попеременно включает левый или правый LCD. Программы (игры), поддерживающие подобные устройства, чередуют изображения для правого глаза с изображениями для левого. В силу чего обладатель очков, глядя на монитор, наблюдает вполне трехмерную картину.



Так как большинству приличных игр, запускаемых на средних компьютерах, "слабО" обсчитывать трехмерную картинку 120 раз в секунду (это идеальная частота обновления изображения, достигаемая парой "хорошая видеокарата — отличный монитор"), они используют две страницы видеопамяти (на одной формируется "правое" изображение, на другой — "левое"), постоянно между ними переключаясь. Вот и вся наука...

SIMULEYES VR — ЭТО, в первую очередь,скромная, но со вкусом оформленная коробка, содержащая декодер, подключаемый к декодеру разветвитель (с его помощью вы можете задействовать одновременно до четырех очков), и собственно VR-очки. Дизайн SimulEyes — "Кто может сравниться на пляже со мной?!". Двухметровый соединительный шнур. Очень удобен размер LCD, который перекрывает почти всю видимую глазу область; в свою очередь, непрозрачные части очков закрывают "мертвые зоны", видимые только одному глазу. Надев очки, вы полностью погружаетесь в зрительную иллюзию, и никакое боковое зрение не способно вам помешать.

Кроме того, в комплекте поставляются: сдержанная, но весьма внятная инструкция (правда, only на английском), необходимое программное обеспечение, несколько демо-версий игр, поддерживающих технологию, и полный коммерческий вариант игры Descent.

Зачем очкам ПО? Очень просто — оно необходимо для подстройки режимов видеоадаптера и поддержки игр. К этому следует добавить, что зачастую драйверы поставляются вместе с играми или же вообще могут не потребоваться. Нам, кстати, удалось проигнорировать этот "софт", хотя он легко устанавливается и места почти не занимает.

Работа с SimulEyes не вызвала абсолютно никаких трудностей, о которых стоило бы говорить. Напротив, тот же разветвитель, позволяющий подключать дополнительные очки, доставил нам массу удовольствия: подглядывать за игроком было бы не интересно, не подсоедини мы второе устройство. Впрочем, это же "развлечение" неожиданно зародило определенные подозрения: есть мнение, правда, чисто интуитивное, что на втором и последующих выходах разветвителя возникают хоть и трудноуловимые, но все-таки проблемы с синхронизацией (привлеченные со



стороны игроки со "свежим взглядом" утверждали, что-де в глазах сильнее рябит...).

Оценка: 75%

Производитель: Stereo Graphics

Дистрибьютор: MPC Club

"Работа с SimulEyes не вызвала абсолютно никаких трудностей..."

Цена (в Москве): $179

3D Adventure Set

3D Adventure Set от известнейшей компании Miro Multimedia — это не просто "трехмерные очки", а то, что принято называть "мультимедийный набор".

Продолжим тот небольшой образовательный экскурс, который был начат в обзоре SimulEyes VR... Любое приличное VR-устройство, описываемое термином "очки", для нормальной работы "потребует" для себя неплохую VESA-совместимую видеокарту (min — 1 Мбайт видеопамяти) и высококачественный монитор, поддерживающий в интересующих вас видеорежимах большие частоты обновления кадра (не менее 80 Гц; 120 Гц — оптимально, так как реальная частота обновле-



ния для глаза "в очках" будет в два раза меньше, чем частота обновления монитора). Вторая проблема, правда, касающаяся вообще всех устройств виртуальной реальности (а не только очков), состоит в том, что игре приходится рассчитывать изображения для двух камер; следовательно, процессор работает при повышенной нагрузке. Стало быть — надо позаботиться и о нем. Иначе говоря, маленькие очки — большой повод сделать апгрейд. И последнее. Подчеркиваем: объемным является изображение на мониторе, поэтому чем он больше — тем больше удовольствие.

ВСЕ ЭТО В ПОЛНОЙ МЕРЕ справедливо и в случае с 3D Adventure Set, настоящим мультимедийным набором, состоящим из:

— видеокарты miroMEDIA 3D TV, которая в прошлогоднем обзоре видеоплат журнала "Магазин игрушек" получила "Специальный приз" (в нашем комплекте TV-тюнера не было, однако возможность его подключения как дочерней платы видеоадаптера существует);

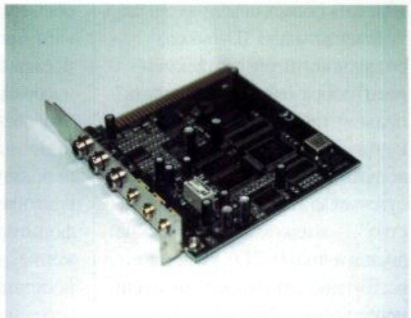
— miroMEDIA Surround, платы декодера Dolby ProLogic, способной работать с любыми источниками звука (приобретение весьма ценное, учитывая, что игры с DPL-звуком уже начали появляться, а ведь есть еще множество видеофильмов, поддерживающих этот формат звукового сопровождения; впрочем, чтобы все это заработало, вам потребуется еще немало усилителей и качественных колонок);

— 3D-очков miroMEDIA Fantastix 3D.



Досконально исследовав последние, мы не без удивления обнаружили, что от SimulEyes VR они отличаются лишь... надписью на дужке. Этот вывод был подтвержден и многочисленными рекомендациями мануаля использовать в играх настройки SimulEyes VR для работы с устройством от miroMEDIA. Плюс ко всему — мы успешно подключали Fantastix 3D *вместо* и *вместе* с SimulEyes.

Впрочем, одно отличие все-таки присутствует: устройство поддерживает только одни очки, поскольку они подключаются непосредственно к декодеру (с одним входом). Это же "сокращает" реальную длину соединительного шнура, так как у продукта Stereo Graphics был метро-



вый провод от декодера к разветвителю, шнур же от очков у обоих устройств идентичен.

В комплекте с Fantastix 3D поставляется компакт-диск с программным обеспечением: драйверы (взаимозаменяемые с драйверами к SimulEyes), коммерческие версии игр Descent 2 и Terminal Velocity, оптимизированных для чипсета S3 Viper, на основе которого создана видеоплата miroMEDIA 3D. Кроме того, 3D Adventure Set содержит весьма "навороченный" программный продукт miroMEDIA Multimedia Manager, к очкам, правда, не имеющий почти никакого отношения, но делающий комплект в целом мощнейшим мультимедийным продуктом.

Если же говорить только об очках, то впечатления все те же: масса удовольствия (катакомбы Descent'a объемны не на шутку) и никаких проблем с установкой!

Оценка: 81%

Производитель: Miro Multimedia

Дистрибьютор: MPC Club

"...катакомбы Descent'a объемны не на шутку!"

Цена (в Москве): $399

3D-bis S/W

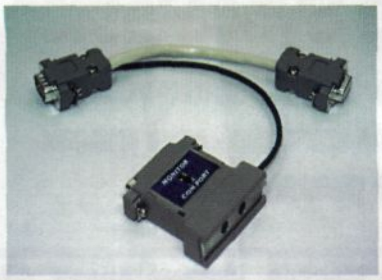
Редкое явление в игрушечно-железном мире — "трехмерные очки" от российского производителя!



Комплект может работать в собственном режиме (IBIK S/W) или эмулировать распространенные (но редкие на нашем рынке) очки 3D MAX. Поэтому набор 3D-bis S/W подключается одновременно как между монитором и видеовыходом (этого требует режим 3D MAX), так и к COM-порту. Переход с одного режима на другой осуществляется переключением триггера на адаптере и загрузкой требуемых драйверов.

ЧТО МОЖНО СКАЗАТЬ об этих очках? Рабоче-крестьянский дизайн (из серии "Мама, я буду сварщиком!"), меньшие LCD, некоторые проблемы с установкой и совершенно неудобоваримая документация (при этом далеко не всегда соответствующая действительности; чего только стоит требование сначала установить программное обеспечение с CD, а затем заменить его на то, которое находится на дискетах!).

Кстати, для собственного режима работы есть лишь драйверы и рекомендации по разработке ПО. Для режима 3D MAX драйверы и "софт" носят скорее технический, чем игровой характер. В документации (количество опечаток просто рекордное!) можно найти подробную статью о физических принципах получения иллюзии трехмерности, однако самая существенная ее часть, посвященная установке и работе с ПО для 3D MAX, по всей видимости, является примером работы программы автоматического перевода и не пригодна для потребления. Абсолютно!



Но, будем справедливы, не все нам ругать! Не обошлось и без приятных моментов. Причем моменты эти достаточно важны для сохранения вашего (да и нашего) здоровья. Так, у LCD-матриц, примененных в этих очках, значительно меньше время релаксации (период, требуемый для переключения состояний ЖК-панели (открыто-закрыто-открыто-закрыто-...). Как объяснили нам производители, это достигается за счет использования специальных технологий. Но суть в другом: помимо времени релаксации есть еще собственно частота переключения между кадрами, которая самым непосредственным образом влияет на состояние глаз пользователя. Так вот, у 3D-bis S/W (или 3D Max) эта частота будет такой же, как и у монитора, в то время как у SimulEyes (и очков-аналогов) частота в два раза меньше. (Надо заметить, что упомянутая нестандартная технология, увы, сыграла с 3D-bis плохую шутку: для того чтобы очки заработали с вашей видеокартой, последняя должна специально ими поддерживаться — полный список видеоадаптеров приводится в руководстве.)

Словом, дизайн дизайном и здоровье здоровьем, но, покупая это устройство, потребуйте от продавца, чтобы он проверил работу 3D-bis S/W во *всех режимах*, и выторгуйте себе возможность вернуть деньги, если очкам вдруг не понравится ваш компьютер (видеоплата)! Вообще говоря, прежде чем запускать эти очки в производство и выкладывать их на прилавок, следовало бы основательно переработать ПО и документацию. Ныне же это устройство все еще далеко от того, что называется "коммерческий продукт". Станут очки таковыми, и мы, вероятно, предпочтем именно их, пока — увы...

Оценка: 65%

Производитель: "Блеск" (Россия)

Дистрибьютор: MPC Club

"Не обошлось и без приятных моментов...у LCD-матриц, примененных в этих очках, значительно меньше время релаксации..."

Цена (в Москве): $140 (рекомендованная)

Все модели 3D-очков были предоставлены московской компанией MPC Club, тел.: (095) 158-5386, 943-9293, 943-9290

Как проходило тестирование

Как уже отмечалось, для использования 3D-очков предпочтителен приличный монитор и высококачественная видеоплата.

Вообще говоря, требования по частотам развертки, "запрашиваемые" очками, способен удовлетворить любой современный видеоадаптер, но после того как с отечественным VR-устройством возникли некоторые проблемы, вызванные несовместимостью с "народным" Cirrus Logic CL5430, мы потрудились установить в наш компьютер (Pentium 166, 32 Мбайт RAM) не совсем народный, но зато очень приятный Matrox Millenium. Проблемы с монитором мы решили просто: нас вполне устроил Barco Reference Calibrator, недавно приобретенный издательским домом для особо тонкой работы с цветом. Длина диагонали этого чуда — 21 дюйм, что позволило нам наблюдать игровой процесс на значительном удалении от монитора. Поскольку кинескоп у мониторов Barco не совсем плоский, мы использовали также 17-дюймовый монитор Panasonic.

В качестве "подопытной" игры применялся Descent 2 от Parallax Software/Interplay, очень удачный пример 2,5D-графики. Плоские спрайты многих объектов игрушки, во-первых, прекрасно подчеркивали пугающую трехмерность коридоров, а во-вторых, разглядывая спрайты, было удобно отслеживать проблемы с разрешением или мерцанием. Собственно, этих проблем оказалось гораздо меньше, чем мы ожидали.





Эксперименты с разнообразным оборудованием навели нас на следующую мысль: подберите монитор так, чтобы в том разрешении, в котором работают ваши любимые игры, он мог давать частоту refresh'а от 80 до 120 герц.

Берегите глаза!



Очки — куда более щадящие устройства, нежели шлемы, но и они не будут способствовать успехам в "распознавании" известной таблицы для проверки зрения. Кадры обновляются в два раза реже, чем обновлялись бы на мониторе, глаз вынужден адаптироваться к постоянному мерцанию картинки; кроме того, любая имитация стереоизображения создает для глаза и мозга малозаметные проблемы с фокусировкой. Все это легко может привести к головокружению, головной боли, усталости глаз или даже ухудшению зрения.

Поэтому: используйте очки только по назначению — мир вне монитора хорош и без них; не стоит развлекаться часами — установите для себя определенный предел непрерывной игры, порядка двадцати-тридцати минут, после которого дайте глазам отдохнуть (скажем, четверть часа); если же вы почувствовали, что глаза устали (заболела голова), — баста, на сегодня достаточно!..

Рукопись, найденная в ТМР-файле

СЕРГЕЙ СМИРНОВ

Мотылек по прозвищу «Боинг»



Дизайн и иллюстрации Эдуарда ХАБИБУЛЛИНА

За ночные кошмары конвергенту не доплачивают. А зря: сны подчас стоят дороже дневных прозрений. Не говоря уж о погубленных нервных клетках — главном средстве производства.

Напомню: конвергент — это я, человек-прогноз, "виртуальный сыщик". Род занятий: интуитивный анализ самоорганизующихся информационных систем...

...Снится мне однажды, будто мы с сыном приходим в огромный магазин игрушек. Чего там только нет. Глаза разбегаются. Я и себе присматриваю какую-то необыкновенную по размерам модель авиалайнера с мигающими бортовыми огнями.

И вдруг сын тянет меня за руку к прилавку, а сам показывает пальцем на полку с куклами. Я невольно упираюсь, предчувствуя что-то очень нехорошее. А наследник просит:

— Папа! Купи мне Барби!

Волосы у меня встают дыбом. Стыд и позор! Двенадцатилетний парень канючит баском на весь магазин: "Купи Барби!".

Я его оттаскиваю в сторону, а он будто к полу прирос. Подавай ему Барби — и все тут. Делать нечего: встаю в очередь к кассе, глаза от людей отвожу, от стыда готов провалиться. Покупаю парню эту чертову куклу — и мы вдруг оказываемся дома. Я в своей комнате, а сын в своей.

Тут я начинаю опасаться за сына. Выхожу в коридор. Дверь в его комнату закрыта. Толкаю — заперто. Прошу его выйти. В ответ — тишина. И тогда мне становится страшно.

Внезапно дверь распахивается, и из комнаты выходит очень высокий, худой детина лет двадцати. По виду — рокер: в черной коже с заклепками и молниями. Сам бледный, белобрысый, длинные жидкие волосы туго затянуты в хвост. И этот долговязый уводит за руку моего парня. Я с ужасом осознаю, что там, за дверью, кукла ожила, выросла и превратилась в страшного рокера.

Я кидаюсь за ними следом — отбить сына, — и вдруг мы все оказываемся на верхних ступенях трапа, поданного к самолету. Рокер и мой сын заходят в салон, я — за ними, и вижу, что самолет полон скелетов. Во всех креслах — одни скелеты. Рокер вдруг начинает свиристеть по-птичьи, поворачивается лицом ко мне — и я столбенею от ужаса. Прямо передо мной — зубастая ухмылка черепа, пустые глазницы...

Очнувшись в холодном поту, я выскочил из постели и, сам не свой, бросился к верещавшему телефону.

— К-Третий слушает. — Это личный пароль Конвергента 003. — Это самолет?

— Ты уже засек? — обрадовался мой куратор из Федеральной Безопасности. — Отлично. Где он?

Я потряс головой, потер лоб и кое-как включился в реальность:

— Чтобы определить, *где* он, мне еще надо узнать, *кто* он, откуда взялся и чего хочет. Может, подскажете?

— Похоже, опять "старьевщик". Захватил рейс Оттава—Москва. Через полтора часа после взлета. Требует, чтобы к нему на двадцать минут подключили контрольный блок Европейской Энергосистемы.

Для "старьевщиков" информация — наркотик. Как вампиры, они кружат вблизи мощных компьютерных сетей. Особо предпочитают системы безопасности и контроля. Информация нужна им не для власти, а для кайфа. Они не копят ее, не используют для дела, а "сжигают" в своих мозгах. Если условия "старьевщика" будут приняты, он соединит модем с портом электродов, имплантированных в его мозг, и на двадцать минут погрузится в дьявольскую нирвану.

— Очередной вундеркинд-маньяк, — продолжал полковник. — Сумел влезть в авиасеть через игровую систему Интергейм и подцепил на крючок, что попалось. Повезло ублюдку: клюнул "Боинг". Триста пятьдесят пассажиров. Он поставил блоки и теперь использует всю систему лайнера в качестве игрового эмулятора.



Защитные блоки — главная тайна и гордость "старьевщиков". Программы блоков они передают друг другу только устно, пользуясь каким-то птичьим языком.

— Сколько у вас времени на размышление? — спросил я.

— Не у нас, а у руководства ЕЭС, — уточнил полковник меру своей ответственности. — Часа три, не больше.

— В крайнем случае они пойдут на уступки? — Я испугался, что именно этим рейсом возвращается моя жена, репортер и эксперт Всемирной Экологической Унии.

— У тебя опять комплекс вины перед человечеством? — рассердился полковник. — Какие уступки?! Потери в миллиард долларов плюс перестройка всей системы контроля, чтобы эти паразиты в нее не влезли. Это еще три миллиарда... Работай. Делай свое дело, раз взял след...

Я отключился, не сказав "до свидания".

"Три миллиарда! Чтоб им самим костей не собрать!"

Требовалось быстро подавить эмоции — иначе не попадешь в "центр циклона", в вихревую воронку информации.

Часы показывали половину второго ночи.

Я включил свет, потом — радиоприемник и телевизор, поставив их на блуждающий поиск. Отворил форточку, чтобы слышать все звуки с улицы.

О люстру стал биться ночной мотылек... Где-то в черных небесах летел самолет, которому угрожала опасность. Теперь от моего редкостного чутья, а заодно и от сообразительности, зависели судьбы пассажиров. Гадалки не отвечают за чужую жизнь, а конвергенты отвечают, хотят они того или нет. Такова их доля. Такова их миссия.

Внезапно я ощутил на себе силу смерча, опускающегося с небес мне прямо в темя. Мысли и образы потекли с невероятной быстротой. Момент истины наступил. Все, что я увидел и услышал, подтолкнуло меня к одному действию, одному точному броску: я схватил со стола одну из стрелок для дартса и швырнул ее через левое плечо в карту мира, висевшую на стене. Через три секунды я вновь подключился к ФСБ.

— Он сидит на северной окраине Франкфурта. Где-то в подвале. Ему лет двадцать с небольшим. Высокий. Светловолосый. С хвостом. Студент из обеспеченной семьи. Живет в центре города, около памятника какому-то поэту прошлого века. Увлекается психодинамическим роком. Любимая группа — "Dead Engines"... Одет как рокер.

— Уже немало, но еще не много, — довольно констатировал полковник. — Подключаю тебя к Интерполу.

Интерполу оказалось мало. Я постарался настроиться еще раз, но возник "белый шум". Так бывает часто, когда поджимает время и пытаешься выжать из канала больше информации, чем он может дать. Интерпол не торопил, ФСБ не наседало... но шел обратный отсчет.

И тогда я вспомнил о страшном сне.

— Дайте подробную карту Франкфурта, — потребовал я у Интерпола, и на экране компьютера появилась схема.

Теперь ничего не оставалось, как только будить сына и самому тащить его посреди ночи в "магазин игрушек". Я выгреб его из постели, привел в свой командный пункт и усадил перед экраном.

— Это — улицы города. Покажи пальцем, куда бы ты пошел. Где бы ты хотел прогуляться? — потребовал я.

— А где это? — пробурчал взъерошенный и заспанный Мансуров-младший.

— Франкфурт.

— А чего я там забыл?

— Слушай сюда! — встряхнул я отпрыска. — У тебя последняя версия "Мортал Комбата" есть? Есть! До конца дошел?

— Нет еще.

— Ничего, дойдешь. Ты человечество спасал в виртуальной реальности? Спасал! Теперь спасай в настоящей. Прямо здесь и прямо сейчас.

Сын наконец проснулся и уже с любопытством сделал важное дело: наугад ткнул в карту Франкфурта.

— Если там есть магазин игрушек, значит, террорист скрывается в цоколе, — доложил я Интерполу, назвав улицу, на которую "угодил" мой парень. — Подключите меня к монитору группы захвата.

— Пап, а можно я посмотрю, кого вы ловите? — заканючил сын.

Гнать его обратно в постель было бы подло. Парень честно заработал свое. Я еще раз взмолился к Богу о том, чтобы в этом самолете, превратившемся в страшную игрушку, не оказалась наша деловая мама.

— Есть игрушки! — радостно сообщили интерполовцы и дали "картинку".

Теперь мы вместе с немецкими спецназовцами окружали магазин игрушек в старой доброй Европе, а потом, крадучись, спускались в подвал. Мир подземелья предстал перед нами в инфракрасном прицеле. Наконец за одной из дверей детекторы засекли живую мишень.

Короткий бросок, мгновенная смена кадра — и в прицеле появилась призрачно-белесая фигура. Это и был кибер-террорист. Он сидел перед ярко светившимся экраном.

— Не двигаться! — раздался крик спецназовца, а затем — та старая добрая команда: — Хэндэ хох!

Смертельная "мушка" села на затылок "старьевщика". Тот не двигался.

— Руки со стола! — заорал на него спецназовец. — Получишь пулю! Встать! Отойти к стене!

— Пошел ты!.. — огрызнулся "старьевщик" и быстрым движением нажал на "Enter".

У меня сердце провалилось. Конец! Лайнер падает в океан... Вот они — все триста пятьдесят скелетов.

Раздался хлопок. Голова террориста мотнулась, и он сразу упал со стула. Я горько пожалел, что разрешил сыну остаться. В инфракрасном прицеле человек — что живой, что мертвый — кажется просто фантомом, а кровь, пока еще не остыла, выглядит просто молочным пятнышком. Для психики это еще хуже: реальная смерть в нереальных цветах. Теперь все цифры сходились полностью — триста пятьдесят плюс один.

Кто-то бросился в комнату, но не к упавшему террористу, а к компьютеру.

— Блок! Он поставил блок! — Это был спец из Мировой Аэросети.

— Кретины! — прорычал я, а не будь рядом сына, выразился бы точнее.

— Он перебросил управление в Интергейм! — вдруг радостно сообщил спец.

Чему тут радоваться, я не понимал. "Старьевщик" перевел управление самолетом в Мировую сеть компьютерных игр, а на своем входе поставил блок. Объяснить этот поступок кибер-наркомана можно было только их сектантскими традициями, о которых мало кто знал. Важна была только сама ситуация: теперь самолет держался в небесах до тех пор, пока кто-то на земном шаре старательно играл в авиасимулятор, не подозревая, что с этой секунды у него в руках настоящий лайнер и судьбы трех с половиной сотен людей. Хитроумный блок "старьевщика" не позволял выйти





на этого "игрока" сразу. Требовалось время: час, два, а, может, больше. Радостный спец из Аэросети казался мне худшим садистом, чем сам "старьевщик".

— Дайте "картинку" эмулятора! — потребовал я.

Звезды в черных небесах. Движущиеся огни внизу, на иллюзорной земле. Приборная доска. Чисто тренажерный и, по моим понятиям, самый скучный вариант игры в летчиков.

— И кто в эту ерунду по ночам играет? — хмыкнул мой отпрыск (у нас с ним во многом одинаковые вкусы).

— Хорошо, что хоть еще кто-то играет, — мрачно заметил я и скомандовал интерполовцам: — Проверьте тренажеры в летных школах западного полушария.

— Уже проверили, — огрызнулся Интерпол: мол, не принимай нас за идиотов, это мы и сами знаем.

— По-моему, какая-то девчонка забавляется, — подал голос мой сын.

Я так и подпрыгнул:

— Девчонка?! С чего ты взял?

— А посмотри. — Сын ткнул пальцем в экран. — Чуть что, сразу нос задирает кверху. Они всегда тянут на себя штурвал. Я знаю, видел.

И тут меня осенило. Барби! Мотылек!

— Соберись! — приказал я сыну. — Сейчас будем играть в "города"!

Мальчишка выпучился на своего ненормального папашу.

— Отвечай! — рявкнул я на него. — Ашхабад!

— Ну, пап, с тобой не соскучишься, — хмыкнул сын. — Ну, Триполи...

— Это же на букву "Т"! — так и взвился я. — Почему Триполи?!

— Не знаю... — испуганно заморгал Мансуров-младший и отодвинулся.

И тут меня осенило. Триполи! Естественно, Триполи! И не какое-нибудь, а ближайшее к Ашхабаду... Или к Москве. Разницы не было!

Я на секунду отскочил к своей школьной карте.

— Как по-арабски будет "мотылек"... или "бабочка"? — спустя еще три секунды задал я вопрос Интерполу.

Интерпол, конечно, оторопел, но через минуту вежливо ответил.

— Нашего "Боинга" зовут Фараса. Он... то есть она, живет в Ливане, а точнее в Триполи или где-то поблизости. Думаю, ей лет десять—двенадцать, не больше. Ищите! Только умоляю: не посылайте к ней спецназ, ограничьтесь хотя бы Санта-Клаусом!

— Дура какая-то! — возмутился Мансуров-младший. — По ночам в самолетики играет!

Ответ пришел через три минуты: лайнером управляет Фараса Рамали. Возраст семь с половиной лет. Дочь пилота Ливанских авиалиний. В настоящий момент отец находится в рейсе Бейрут—Стокгольм. Семья живет в собственном доме на побережье Средиземного моря, в семидесяти милях южнее Триполи.

— Люди из Авиасети будут на месте через тридцать-сорок минут, — докладывал мне Интерпол. — Полиция — минут через пять. Что делать?

С невольной гордостью я взглянул на своего отпрыска. Тот молча признал мой мировой авторитет. Но если разобраться, свое дело я уже сделал. Детская психология — не мой профиль.

— Не знаю, — честно ответил я. — Наверно, родители запрещают ей сидеть за компьютером. Считают, что вредно для здоровья. Значит, она играет у друзей, а если отца нет дома, тогда ночью тайно проникает в его комнату. Свяжитесь с матерью. Она наверняка спит. Главное, чтобы девчушка не испугалась, а продолжала спокойно вести самолет, пока не приедут профи... А лучше вообще не пускайте к ней мать! Первым рефлексом будет — скорее выключить компьютер и скрыть "преступление". И тогда — конец. За прилежную игру пообещайте ей куклу Барби. Обязательно Барби!

Сын даже плюнул от отвращения.

— Барби?! — опешил и Интерпол. — Это состоятельная семья. Разве у нее нет куклы?

— Значит, нет, — отрезал я. — Может, ее отец недолюбливает Запад. Или мать считает эту куклу воплощением пошлости. В общем, придумайте что-нибудь. Чем бы она там ни тешилась, главное — чтоб не заплакала.

Интерпол придумал... Сначала в углу экрана перед девчушкой загорелась надпись:

ДОРОГАЯ ФАРАСА!

ТЫ СТАНЕШЬ ЛУЧШИМ ПИЛОТОМ В МИРЕ, ЕСЛИ БУДЕШЬ ТАК ЖЕ

АККУРАТНО УПРАВЛЯТЬ САМОЛЕТОМ ЕЩЕ ПОЛЧАСА.

СЛЕДИ ЗА ПРИБОРАМИ! ДЕРЖИ КУРС РОВНЕЕ!

САНТА-КЛАУС ВРУЧИТ ТЕБЕ ПРИЗ! ТВОЮ ЛЮБИМУЮ КУКЛУ БАРБИ!

Потом, немногим позже, в запретной комнате появился безумный летний Санта-Клаус — с белой бородой и в бедуинском наряде. Он же, по совместительству, сержант местной полиции.

Лайнер удалось спасти. Фараса-"Мотылек" была признана лучшим пилотом года. Портрет счастливой девчушки с куклой обошел всю мировую прессу.

А я в ту ночь, облегченно вздохнув, потребовал у Интерпола, чтобы мне немедленно разыскали жену. Она, конечно же, оказалась в Оттаве.

— Ты каким рейсом собиралась лететь в Москву? — задал я ей вопрос.

Жена весело ответила...

— Извини, дорогой. Тут еще куча дел у эскимосов, — добавила она. — Пришлось задержаться. Извини. Я тоже скучаю.

Мы обменялись трансконтинентальными поцелуями. Впрочем, в ту ночь мне оставалось только радоваться тому, что жена променяла меня на эскимосов.

Чмокнув свою маму в щеку так же дистанционно, сын заканючил:

— Пап, а можно я завтра в школу не пойду? Поздно уже...

Но я был непреклонен:

— Самолет ты спас, это верно. Можешь делать любой заказ Деду Морозу. Он придет к тебе завтра же. А вот насчет школы — извини, не могу. Школа — это уже ***твой*** обязательный ночной кошмар, хотя тебе за него и не платят. Как и мне.

In this issue





A Happy New Year and a Happy New Name! 1996 gave birth to Games Magazine. Over the year, the baby has determined its tastes and has grown into GAME.EXE. So, let the Game exe (oops, — begin)! We start our first issue with a list of Best Games of 1996 in 6 nomination categories:

THE GAME OF THE YEAR: Quake (ID Software) — by all means! Any comments needed?

Strategy: Master of Orion II (MicroProse). Sure, the game is challenging, it makes you strong and wise, it takes all your brains to get through... Master of Orion II is a rare example of how a Part II can be not a single bit worse than a Part I: it keeps all the flavor and ingenuity of the Part 1 and is still brand new.

Wargame: Warhammer: Shadow of the Horned Rat (MindScape). The first thing that impressed us was an excellent quality of AI manifested in this game. Second, there is not much everyday crap in Warhammer: you really do fight, not dishes, which is not quite often found in wargames! Finally, we liked the way the Warhammer World is organized: unpretentious RPG strokes make the game even more vivid and colorful.

RPG: Daggerfall (Bethesda). Welcome to a vast and free gaming world, full of life and blood. You can work Daggerfall out to the slightest detail, then come back and start all over again with the same feeling of stepping into a new, strange, dangerous, but yet hospitable and beautiful world. Our award rightfully goes to the land of Tamriel!

Simulators: Fl Grand Prix (MicroProse) and Apache AH-64D Longbow (Jane's/Origin)
It's often hard to tell good from bad, but this time we had a real headache: we couldn't tell the best from the very best. Which of the two games should we prefer? The stunning reality of Formula I mad automobile racing or the refined graphics (AND the stunning reality) of the killer helicopter raids? Decide for yourselves. We decided to give our diplomas to both games.

Adventure: Broken Sword/Circle of Blood (Revolution Software/Virgin). Outstanding graphics: astonishing 3D effects achieved through plain "2D" cartoon animation. Marvelous puzzles and the logic of the story, refined and perfectly realistic landscapes in living color, dozens of quite distinctive, humorously written characters, sparkling dialogs, beautiful soundtrack — all this makes Broken Sword the Quest of the Year!

Come join us in our conversation with Mr. Dave Taylor. You should know who he is, at least you already know what he was: he was one of the principal creators of Quake. Why did he leave ID Software? BTW, the divorce turned to be quite peaceful. What is he working on now? Golgotha — a new step in his developer's life. He's got a new game and a new company (Crack dot Com), this time his own... and new troubles: night burglars, virtual thieves, cracked the company's server and publicly disclosed some of the Game's top secret blueprints... Learn more about Mr. Taylor in our interview.

Upcoming games, downloads and demos — all you want to know in our News Section.

Gaming Russia is still a prey for virtual pirates. What can honest licensees put as a countermeasure against dirt cheap low-quality CD-ROMs that pirates are flooding the country with? They know what to do: full localization of all most famous and interesting games promises to make their products desirable for Russian gamers who will surely prefer to play Russian-speaking games. Such gaming industry giants as Sierra, Virgin and MicroProse expressed their wish to help Russian dealers in this language experiment.

Now, let's take a closer look at the games we discuss in this issue.
Diablo (Blizzard). A nice game, excellent graphics, great multiplayer playability — Editor's Choice, and we are choosy folks!

Simulators section: Archimedean Dynasty (Blue Byte). Put your step on board this swift and dangerous submarine — and you are the Lord of the Seven Seas! Excellent! Editor's Choice.

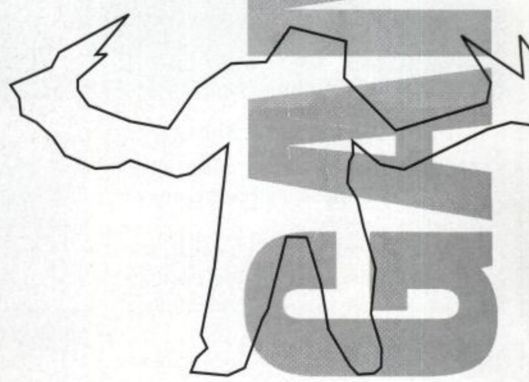
Strategy: if you like to build and rule, play M.A.X. by Interplay! Enjoy simultaneous and/or step-by-step action against a serious enemy.

Wages of War (New World Computing). Is it a strategy game? Yes, to play this death-chess game and win it, you need to be at least Kasparov-of-War. Is it a wargame? Oh yes, just look at the variety of armor, guns and machinery you'll come to possess in Wages of War! But isn't it a business-strategy at the same time? Carefully laid out economics, the free choice you have to make and lose money together with strict and realistic rules you have to obey — everything allows you to be a real cunning warlord, not a stupid henchman.

Adventure: Titanic: Adventure Out of Time (CiberFlix/GT Entertainment). What a meticulous "historical simulator". The doomed ship rushes over Atlantic to meet her fate while you (onboard) are doing your best to save the mankind from its proposed plagues. Will you stop Hitler and Stalin? Can you prevent World War I and the Russian Revolution? Sure, you can — if you find yourself in the right place in the right time — that is, onboard Titanic a few hours before the wreck. Editor's Choice!

Hardware. In this issue, we discuss one of the most favorite gamers' toys: stereographics. Our reviewers compare various brands and models and surprise you with the first pair of Russian-made stereographics (3D Max equivalent).

Fiction: Sergey Smirnov, a popular Russian writer whose field is virtual reality and real life interdependence, granted GAME.EXE exclusive rights to publish his new short story series. "The Banana Cicada Case, or Virtual Kidnapping" appears in this issue.





special:
GUS PnP = $169
TBS 2000 = $129
ESS SB 32 = $59
MPC CLUB
Мультимедиа Клуб
ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА
МУЛЬТИМЕДИА КЛУБ
предлагает широчайший ассортимент компьютерного и мультимедиа-оборудования. Здесь вы найдете ответы на вопросы: Каким должен быть домашний компьютер? Как создать персональную музыкальную, графическую или видео-студию? Что такое Виртуальная Реальность и Интернет? У нас и у наших партнеров всегда можно найти самые последние новинки в области мультимедиа и получить необходимые консультации.
COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA
miroVIDEO = Digital-Video
NEW
Идеальные решения для цифрового ввода-вывода и монтажа видео на PC. DC 30: качество S-Video, CCIR-601. DC 20: качество SVHS. DC 10 — VHS. Лучшее соотношение цена/качество. Сделано в Германии.
Matrox Millennium 3D
Matrox Mistique 3D
Этот графический акселератор получил уже более 100 наград. Лучший продукт 1996 года: от 2 до 8 Mb WRAM, 1600x1200x32 bit, поддержка 3D и MPEG, Windows 95/NT. Для профессионалов в графике... и играх!
PINNACLE
NEW
Сенсация в мире музыки! Звуковая плата, объединяющая в себе возможности профессиональной аудиостудии: 20-битные конверторы (S/N-100 dB), синтезатор Kurzwail MASS, до 48Mb RAM, поканальный эффект процессор, цифровые I/O. Более подробная информация — в Мультимедиа Дайджесте.
SimulEyes VR
Новая разработка американской фирмы Stereo Graphics: трехмерные очки виртуальной реальности SimulEyes VR! Высочайшее качество изображения. Спрашивайте их в компьютерных салонах Москвы.
MMX • PENTIUM/PRO • ATX
CLR Infinity
Да! Это действительно компьютеры экстра-класса, которые могут все. На их базе мы интегрируем графические и видеостанции, профессиональные музыкальные студии, виртуальные комплексы и настоящие игровые системы.
Kodak digital science
Разнообразные цифровые фото-камеры компании Kodak. Цены — от 299$!
DC 20: 493x373, 24 bit, 1 Mb RAM
DC 25: 493x373, 24 bit, 2 Mb RAM
LCD display, COMPACTFLASH
DC 50: ZOOM, 756x504, PCMCIA.
Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290
Тюмень: (3452) 251-543
261-460
м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"
E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su
BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)
CH Products только у нас!
?
Advanced Gravis только у нас!
DART PRO
samplitude
CUBASIS audio
SOUND FORGE
Музыкальное ПО
Звуковые платы
– более 20 моделей!
Ultrasound PnP/PRO/ACE
TB Pinnacle (20-bit, DSP)
TB Tropez 32/PLUS PnP
SB Vibra16 + Radio Tuner
ESS-1868 SB 16/32 PnP
Creative SB AWE-64
Yamaha DBX50/SW60 XG
AVM Summit/Apex/ST
Профессиональное музыкальное оборудование
Многоканальные монтажные системы (HDR) от DigiDesign, Digital Audio Labs, Roland, AdB
Antex StudioCard (Windows NT)
DAT системы Panasonic,
Пульты Yamaha, Mackie
MIDI интерфейсы MusicQuest, MidiMan, Steinberg, MOTU
Fatar и Roland MIDI Controllers
– программное обеспечение...
Цифровое видео и фото
miroVIDEO DC 10/20/30
miroVIDEO DV 100 (FireWire)
Kodak DC20/25/50 Zoom
FAST AV Master/FPS60+
Darim MPEGator Encoder
DPS PVR Perception/TARGA
Data Translation Broadway
TV Tuners/VideoBlasters
Maxmedia TV Convertors
Акустические Системы
Микрофоны, наушники
Sony (все модели)
Labtec LCS (все модели)
Jazz Hipster (все модели)
Yamaha (все модели)
Altec Lansing Series ACS-300
CD-Rom и CDR системы
Sony 88E+ 8XI, ATAPI
Goldstar 8/10/12Xi, EIDE
Panasonic 8/10/12Xi, EIDE
Aztech 8/10/12Xi, EIDE
Plextor 8/12X+ Pro, SCSI-2
Yamaha CDR-200/400, SCSI-2
CDR KIT: JVC (2x4), Philips (2x6)
Графические платы
Diamond Stealth 3D/64 Video
Diamond Monster 3D
STB LightSpeed 128
ATI 3D PRO TURBO PC-2-TV
Matrox MGA Millennium 3D
Matrox MGA Mistique 3D
Miro Crystal VR-2000/4000/3D
Glint3D NT Graphic Adapters
Dynamic Pictures OXYGEN-102
Компьютеры**
CLR Infinity ATX Pentium
- более 100 конфигураций
- лучшие игровые системы
Контроллеры
Gravis (все модели)
GravisThunderbird/Firebird II
Dexxa Gamepad/Joystick
Мыши Logitech (все модели)
Logitech Wingman/Extreme
ThrustMaster (все модели)
ThrustMaster F-16, F-22 FLCS
ThrustMaster Formula T2
CH Products (все модели)
ACT Laboratories (все модели)
Виртуальная Реальность
Forte VFX-1 VR HeadGear
I-Glasses Video/PC VR System
Stereo Graphics Simul Eyes VR
игровые комплексы "под ключ"
Мониторы
Sony Trinitron 15SX/SFII
Sony Trinitron 17SFII/SEII
Viewsonic & Panasonic*
Комплектующие
- полный ассортимент
- процессоры Intel Pentium/Pro
- Iomega JAZ и ZIP, диски
*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.
Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.
Мультимедиа Дайджест
HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST
— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!
Все логотипы и торговые марки являются собственностью соответствующих компаний


ДОКА
т. 536-4020
536-4652
ф. 536-5887
LM PRO
Ралли
Вьюга в пустыне
Total Control
Pinball
Противостояние
Pike
Рыбалка
ГВОЗДИ НА ПАМЯТЬ - 2